



MANUAL DEL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

EL JUEGO DE ROL EN EL MUNDO DE
EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS® DE BRANDON SANDERSON









COSMERE[®]
JUEGO DE ROL

MANUAL DEL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS[™]



COSMERE[®]

JUEGO DE ROL

EL JdR DEL COSMERE[®] es una creación de Brotherwise Games y Dragonsteel Entertainment.

Producción ejecutiva: Brandon Sanderson

Producción: Isaac Stewart y Dan Wells

Dirección creativa: Johnny O'Neal

Dirección de diseño: Andrew Fischer

Dirección de escritura: Lydia Suen

Dirección de edición: Laura Hirsbrunner

Dirección de proyecto: Lyla McBeath Fujiwara y Anthony Joyce-Rivera

Consultoría de diseño: Max Brooke

Diseño de reglas: Laura Hirsbrunner, Ross Leiser, Amber Litke y Lydia Suen

Diseño adicional: Welden Bringham, Sen-Foong Lim, Meric Moir, Mario Ortigón y Ruvaidd Virk

Edición de continuidad: Karen Ahlstrom

Cantamundos: David Behrens, Joshua Harkey, Eric Lake, Ben Marrow, Ian McNatt y Evgeni "Argent" Kirilov

Coordinación de sensibilidad: Basil Wright

Consultoría de sensibilidad: Em Carlson, Daniel Delgado, Jayrod P. Garrett, Hinahina Gray, Kira Hawkins, Neha D. Patel y Basil Wright

Consultoría de accesibilidad: Chris Hopper

Corrección: Lore Evans y James Kauffman

Marca y Marketing: Adam Horne, Matt Molandes y Jillian Schumacher

Dirección de arte: Katie Payne

Diseño gráfico: Gordon McAlpin

Concepto artístico: Marie Seeberger

Ilustración de cubierta: Ekaterina Burmak

Ilustraciones interiores: Steve Argyle, Anthony Avon, Darren Calvert, Valeria Casale, Kent Davis, Artem Demura, Justyna Dura, Vincent Dutrait, Micah Epstein, Logan Feliciano, Antti Hakosaari, Austin Hartell, Amirul Hhf, Joel Chaim Holtzman, Ari Ibarra, Vladimir Ishelin, Svetlana Kostina, Nia Kovalevski, Romain Kurdi, Linda Lithén, Jessica Liu, Howard Lyon, Georgi Madarov, Adam J. Marin, Ben McSweeney, Miranda Meeks, Andrea Tentori Montalto, Artur Mosca, Derek Murphy, Irina Nordsol, Kevin O'Neill, Gal Or, Katie Payne, Anna Pazyniuk, Petar Penev, Hugh Pindur, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Denman Rooke, Sami Rytönen, Dan Dos Santos, Miguel Sastre, Deandra Scicluna, Marie Seeberger, Lee Setiawan, Kevin Sidharta, Florian Stitz, Darko Stojanovic, Sonderflex Studio, Randy Vargas, Magali Villeneuve, Kii W, Jacob Walker, Michael Whelan y Kieran Yannert

Equipo artístico de Dragonsteel: Shawn Boyles, Rachael Lynn Buchanan, Anna Earley, Hayley Lazo, Jennifer Neal, Ben McSweeney, and Priscilla Spencer

EDICIÓN EN CASTELLANO

Edición: Vanessa Carballo

Traducción: Eduard Roca

Revisión: Santi Güell

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

© 2025 por Brotherwise Games, LLC. Basado en las novelas de El Archivo de las Tormentas[®] de Brandon Sanderson, copyright © 2010, 2014, 2017, 2020, 2024 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y usado bajo la autorización expresa de Dragonsteel Entertainment, LLC.

Sistema de juego Plotweaver[™] © 2025 Brotherwise Games, LLC.

Dep. legal: B 15091-2025
Impreso en Lituania

Versión v1.02



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....1

El JdR del Cosmere	1
Cómo usar este libro	2
Bienvenidos a Roshar	3
¿Qué es un juego de rol?	5
Cómo usar los dados del JdR del Cosmere ..	7
Acciones y reacciones.....	10
Convenciones del juego	11
Aventuras y progreso	11
Ejemplo de juego	12

CAPÍTULO 1: CREACIÓN DE PERSONAJES.. 15

Antes de crear personajes.....	15
Pasos de la creación de personajes	15
Elige tu cultura	16
Progreso de los personajes.....	24

CAPÍTULO 2: ORÍGENES

Ten en cuenta tus orígenes.....	29
Ascendencia	30
Cultura	38

CAPÍTULO 3: CARACTERÍSTICAS DE

LOS PERSONAJES..... 47

Acerca de tus características	47
Atributos.....	48
Defensas	51
Desvío	51
Pericias	51
Salud, concentración e Investidura.....	54
Sentidos	54
Habilidades	55

CAPÍTULO 4: CAMINOS HEROICOS

Cómo usar los caminos y talentos.....	69
Agente.....	74
Cazador	82
Enviado.....	90
Erudito	98
Guerrero.....	106
Líder.....	114

CAPÍTULO 5: CAMINOS RADIANTES

Cómo usar los caminos radiantes	123
Cómo jugar como Radiante.....	125
Órdenes de Caballeros Radiantes.....	130
Corredores del viento	132
Custodios de la piedra	140
Danzantes del filo	148
Escultores de voluntad.....	156
Nominadores de lo otro	164
Portadores del polvo	172
Rompedores del cielo	180

Tejedores de luz	188
Vigilantes de la verdad	196
Forjadores de Vínculos	206

CAPÍTULO 6: POTENCIAS

Cómo usar las potencias	209
Abrasión	212
Adhesión	215
Cohesión	217
División.....	220
Gravitación.....	223
Iluminación	226
Progresión	229
Tensión	231
Transformación.....	234
Transportación	237

CAPÍTULO 7: OBJETOS

Uso de objetos	241
Esferas	242
Equipo inicial.....	243
Armas	243
Armaduras	252
Equipo.....	256
Viajes.....	261
Fabrilas	262
Manufactura	265

CAPÍTULO 8: METAS Y RECOMPENSAS... 275

Propósito y obstáculo	275
Metas	276
Recompensas	279
Categorías de recompensa.....	280

CAPÍTULO 9: AVENTURAS..... 287

Interpretación.....	287
Tiempo	288
Escenas.....	289
Sucesos.....	290
Reposo	291
Estados.....	293
Duraciones.....	295
Comida y agua.....	295
Daño, lesiones y muerte.....	295
Descanso	299

CAPÍTULO 10: COMBATE

Orden del combate	301
Acciones y reacciones.....	302
Ataques.....	305
Objetivos y alcance	307
Movimiento y posicionamiento	309
Variante: Uso de una cuadrícula.....	311

Oportunidades y Complicaciones en combate.....	313
Combate sobre monturas	313

CAPÍTULO 11: CONVERSACIONES

Cómo ambientar la escena	315
Orden de las conversaciones	315
La concentración en las conversaciones	317
Tipos de conversación	318
Ejemplo de conversación.....	321

CAPÍTULO 12: EMPEÑOS..... 323

Cómo ambientar la escena	323
Orden de los empeños	324
Empeños de descubrimiento	326
Empeños de exploración	329
Empeños de misión.....	330
Empeños de persecución.....	332
Ejemplo de empeño	334

CAPÍTULO 13: DIRECCIÓN DEL JUEGO... 337

Para empezar	337
Cuándo pedir pruebas de habilidad ...	338
Uso del dado de trama.....	338
Cómo usar las Oportunidades y las Complicaciones	340
Ventajas y desventajas narrativas.....	342
Cómo estructurar una sesión de juego	342
Cómo usar los adversarios.....	342
Configuración de las escenas de combate.....	347
Aventuras.....	350
Conflictos bélicos.....	351
Cómo estructurar una campaña	355
Cómo recompensar el progreso.....	355
Cómo empezar en niveles superiores ..	357
Canon y continuidad.....	358
Guía de seguridad	360

SIGUIENTES PASOS

APÉNDICE: COMPAÑEROS ANIMALES 368

Cómo usar compañeros animales.....	368
Conjuntos de características de compañeros animales	368
Cómo personalizar los conjuntos de características	371

GLOSARIO E ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

HOJA DE PERSONAJE..... 386



CÓMO USAR ESTE LIBRO

Este libro presenta la información que necesitarás para crear personajes extraordinarios y colaborar en un relato épico, dividida en las siguientes secciones:

Introducción. Describe los juegos de rol, presenta los dados y las mecánicas básicas del JdR del Cosmere, y proporciona un ejemplo de lo que se puede esperar de una sesión de juego típica.

Capítulo 1: Creación de personajes. Te guía a través del proceso de creación de tu personaje jugador, desde imaginar un trasfondo convincente a rellenar la hoja de personaje.

Capítulo 2: Orígenes. Ofrece información detallada acerca de los orígenes de tu personaje, lo cual incluye su ascendencia y cultura.

Capítulo 3: Características de los personajes.

Proporciona todo lo que necesitas saber sobre los atributos de tu personaje, así como sus defensas, recursos, habilidades, sentidos y pericias.

Capítulo 4: Caminos heroicos. Presenta las reglas para usar caminos y talentos. A continuación, detalla los seis caminos heroicos de los que elegirás las primeras capacidades especializadas de tu personaje: Agente, Cazador, Enviado, Erudito, Guerrero y Líder.

Capítulo 5: Caminos Radiantes. Describe las diez órdenes de los míticos Caballeros Radiantes (usuarios de la magia que manejan la luz tormentosa y las fuerzas de la Naturaleza) y te guía en tu elección de un camino Radiante, tu ingreso en esa orden y en cómo escalar puestos dentro de la orden.

Capítulo 6: Potencias. Describe los diez poderes mágicos que controlan los personajes Radiantes y los talentos que los mejoran.

Capítulo 7: Objetos. Proporciona el equipo inicial de tu personaje, armas, armadura y fabriles, así como las reglas para la manufactura, viajar y más.

Capítulo 8: Metas y recompensas. Te guía a través de la elección de las motivaciones de tu personaje y de sus defectos. También te permite establecer objetivos para progresar entre niveles y te explica cómo obtener recompensas por haber completado tus metas y hacer que la narración avance.

Capítulo 9: Aventuras. Presenta las reglas generales para vivir aventuras en Roshar. Conocerás los tres tipos de escenas (combates, conversaciones y empeños) y cómo desenvolverte en sucesos dinámicos. Durante tus aventuras, te enfrentarás a pruebas y tribulaciones; este capítulo también presenta las reglas para los estados, el daño y las lesiones a los que te enfrentarás, además de las reglas para descansar, recuperarte y disfrutar de un largo periodo de reposo.

Capítulo 10: Combate. Describe cómo enfrentarte a una escena de combate, incluyendo las acciones genéricas que pueden usar todos los personajes, así como las reglas para establecer objetivos, realizar ataques y desplazarte por el campo de batalla.

Capítulo 11: Conversaciones. Proporciona las reglas para tensas escenas de conversación en las que los personajes intentan influenciar las opiniones o el comportamiento de los demás.

Capítulo 12: Empeños. Presenta las reglas para escenas de empeño con mucho en juego, como la resolución de misterios y conspiraciones, la exploración de entornos peligrosos y cómo perseguir a (o huir de) adversarios en persecuciones trepidantes.

Capítulo 13: Dirección del juego. Guía a las DJs por los pormenores de cómo dirigir una partida para sus jugadores, incluyendo la necesidad de las pruebas de habilidad, el uso de los dados de trama, las descripciones de batallas monumentales, la creación de un ambiente confortable para poder explorar cuestiones intensas y maximizar la experiencia de todas las personas que juegan, entre otros.

Siguientes pasos. Presenta recursos para empezar una campaña y sumergirte en el mundo azotado por las tormentas de Roshar y en el Cosmere.

Apéndice: Compañeros animales. Proporciona perfiles de criaturas rosharianas con las que puedes entablar amistad y colaborar.

Glosario e índice. Estas secciones resumen los términos clave y proporcionan referencias a números de página para mayor información.

Hoja de personaje. Proporciona una hoja para registrar las características de tu personaje, capacidades, equipo y otra información.

ADAPTACIÓN DE *EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS*

A la hora de adaptar *El Archivo de las Tormentas* a un juego de rol, se ha puesto muchísimo esmero por permanecer fieles a Roshar y al Cosmere. El nuevo acervo y poderes descritos en este libro son canónicos, desarrollados codo con codo con Brandon Sanderson. Sin embargo, se han hecho algunos ajustes para que el universo encaje con el medio de este juego colaborativo. Por ejemplo, algunos poderes flexibles de los Radiantes se han codificado en efectos mecánicos específicos; algunas palabras se escriben con mayúsculas de manera distinta para mejorar la claridad; y hay aspectos del acervo por los que se pasa muy de refilón para así proteger las sorpresas de las novelas para aquellas personas que las vayan a leer por primera vez. Este juego es simplemente unos cimientos sobre los que construir, así que elige los elementos que más te gusten: a partir de ahora te vas a embarcar en aventuras que tienen lugar en *tu propio* Roshar.



BIENVENIDOS A ROSHAR

Azotado por un interminable ciclo de tormentas sobrenaturales y devastado por milenios de conflicto, Roshar es un mundo inclemente. Reinos belicosos luchan por la superioridad, atacando y oprimiendo a cualquiera que se atreva a desafiarlos, incluyendo a sus propias gentes. Incluso la flora y la fauna de este planeta son robustas y resilientes; muchos animales y plantas cuentan con duros caparazones, mientras que otros se pueden retraer sobre sí mismos para sobrevivir a las altas tormentas que azotan el paisaje.

Sin embargo, en este entorno tan obstinado también existen poder y belleza de gran magnitud. Las altas tormentas llevan consigo luz tormentosa, una fuente de magia que alimenta al mundo y a quienes viven en él. Los elementos y las emociones cobran vida en forma de los spren: seres etéreos que aparecen y desaparecen constantemente del mundo físico y lo afectan de varias formas. Los llamaspren bailan alrededor de los hogares ardientes. Los dolorspren se aferran a las personas que sufren a causa de sus heridas. Los glorisprend brillan alrededor de quienes se dan cuenta de la magnitud de sus logros. En los lugares menos explorados acechan poderes incluso mayores; el corazón de la tormenta y las profundidades de los valles solitarios albergan spren más poderosos de lo que la mayoría de las personas podrían imaginar.

HISTORIA DE ROSHAR

Esta sección contiene destripes importantes de las novelas del Archivo de las Tormentas.

En tiempos ahora ya perdidos del recuerdo, mucho antes de la llegada de la humanidad, en Roshar florecían las culturas indígenas. Los cantores (tal y como se denominaban a sí mismos) eran humanoides de llamativa piel marmórea y caparazones protectores. Podían armonizarse con los ritmos de Roshar, conectándose profundamente con los enigmáticos spren y manejando la magia para cambiar su propia forma y poderes.

Cuando los refugiados humanos llegaron por primera vez a Roshar, los cantores los recibieron con una mezcla de sospecha y hospitalidad, permitiendo que vivieran en las tierras embarradas que ahora se conocen como Shinovar. Sin embargo, aquella paz incómoda se vino abajo por culpa de Odium, el dios del odio, a quien muchos de los humanos invasores habían adorado en su mundo. Manipulados por Odium, los humanos y los cantores se declararon la guerra mutuamente.

A lo largo de milenios en los que el conflicto no dejó de ir en aumento, otro dios, llamado Honor, se opuso a los designios de Odium. Ambos crearon inmortales, los Fusiónados y los Heraldos, para luchar en sus batallas: una serie de cataclísmicas guerras llamadas Desolaciones.

El punto de inflexión llegó cuando los humanos aprendieron a vincularse con spren inteligentes, haciendo juramentos para desbloquear el poder de la luz tormentosa. Estos campeones de Honor eran conocidos como Caballeros Radiantes. Las leyendas humanas hablan de dioses malévolos y Portadores del Vacío que asolaban el continente intentando acabar con la humanidad, y de los Radiantes derrotándolos una y otra vez.

Pero entonces, por razones que han quedado enterradas en la historia, dos desastres arrasaron Roshar. Los Radiantes rompieron sus juramentos y renunciaron a sus poderes. Un acto de terrible traición afectó a casi todos los cantores de Roshar, cortando su Conexión con los tonos puros del planeta. Los cantores entraron en un estado de ofuscación mental. La humanidad quedó abandonada a su suerte, preparándose para la siguiente Desolación... aunque esta nunca llegó. Transcurrieron milenios y los poderes Radiantes fueron casi olvidados.



VERDADERA DESOLACIÓN

Esta sección contiene destripes importantes de las novelas del Archivo de las Tormentas.

Durante casi cinco mil años, la humanidad dominó Roshar. Los Radiantes, los vínculos con los spren y los Portadores del Vacío no eran más que un mero recuerdo. Los humanos esclavizaron a los cantores, llamándolos “parshmenios”, y finalmente se perdieron todos los registros del conflicto entre estos dos pueblos. Las naciones humanas lucharon entre sí, trabadas en guerras interminables que duraron generaciones.

Pero los poderes se agitan una vez más. Los oyentes, los últimos de los cantores que aún se gobiernan a sí mismos, fueron conducidos a un desierto desolado conocido como las Llanuras Quebradas. Desesperados, conectaron con poderes perdidos hace mucho tiempo y convocaron una nueva tormenta para rivalizar con la alta tormenta. Esta tormenta eterna liberó a los cantores en todo Roshar, pero también trajo consigo poderes funestos de otro mundo. Ahora, una nueva Desolación amenaza a la humanidad, liderada por el dios maligno cuyo nombre la gente teme pronunciar: Odium.

Ante dicha amenaza, surgen nuevos héroes en Roshar, tanto humanos como cantores. Líderes emprendedores coordinan la resistencia. Artifabrianos inteligentes construyen tecnologías maravillosas. Los oyentes buscan una vida libre de la influencia de las fuerzas de Odium o de la opresión humana. Los agentes de facciones misteriosas conspiran cuidadosamente entre bastidores.

Y lo más maravilloso de todo es que los spren Radiantes han comenzado a aparecer de nuevo. Al establecerse nuevos vínculos con estos spren, los poderes de las potencias pueden volver a usarse para defender Roshar. Quienes demuestran ser dignos obtienen el ilustre título de Caballeros Radiantes.

ÉPOCA DEL JUEGO

La ambientación del *Archivo de las Tormentas* abarca milenios y los grupos de juego pueden decidir ambientar su campaña en cualquier punto de la historia de Roshar. El *Manual del Archivo de las Tormentas* y la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* describen el mundo tal como es durante la era de la Verdadera Desolación, concretamente en el año de la guerra global que sigue a los sucesos de *Juramentada*. Sin embargo, la aventura *Caminapiedras* comienza unos meses antes, en paralelo a la novela *Palabras Radiantes*. Tu grupo será quien decida dónde empieza la campaña: tenéis la opción de explorar otro punto de la línea temporal de las novelas, o podéis situaros a miles de años en el pasado, durante las Desolaciones originales.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un **juego de rol** es una experiencia colaborativa de narración e imaginación. Tus amigos y tú colaboráis para contar la historia de un grupo de personajes describiendo su entorno, interpretando sus conversaciones y narrando sus acciones. Tiráis dados para determinar si esas acciones tienen éxito o fracasan, por lo que nadie conoce el desenlace de antemano. Cada personaje del juego presenta atributos y reglas únicos que afectan a estas tiradas de dados de diferentes maneras. En el juego, un personaje puede tratar de hacer cualquier cosa, pero las reglas dictaminan que algunas tienen más probabilidades de tener éxito que otras.

JUGADORES

Tal como se detalla en el capítulo 1, cada jugador (a excepción de la directora de juego) crea un personaje para jugar la aventura con el grupo. Tu personaje es un **personaje jugador** (o PJ). Es solo para ti, y de ti depende decidir cuáles quieres que sean sus orígenes, ambiciones y decisiones. Junto con los demás personajes jugadores formas un grupo, a veces llamado **grupo de aventureros**, que (esperemos) se mantendrá unido a lo largo de vuestras aventuras mientras exploráis Roshar. Juntos, puede que establezcáis vínculos con spren poderosos, que os enfrentéis a las fuerzas de Odium o que asumáis cualquier otro desafío que la historia os presente.

Durante el juego, describes las acciones que realiza tu personaje, tiras los dados para sus acciones cuando te lo indica la directora del juego y decides cómo y cuándo usar sus capacidades. De ti depende cómo describes las acciones de tu personaje. Algunos jugadores interpretan cada palabra y acción de su personaje, mientras que otros prefieren narrar las acciones de su personaje como si estuvieran contando una historia. Haz aquello con lo que te sientas más a gusto.

DIRECTORA DE JUEGO

La mayoría de las personas que juegan crean y controlan un solo personaje. Sin embargo, una persona asume el papel de **directora de juego** (o DJ), que no interpreta a un solo personaje, sino que actúa como la narradora guía de la experiencia de juego.

Como se detalla en el capítulo 13, la DJ es la narradora principal y árbitra del juego. Prepara una aventura para que el grupo la experimente, narra la acción y desempeña los roles de los personajes no jugadores (PNJs) que los PJ encuentran, ya sean amigos o enemigos. La DJ también es responsable de aplicar las reglas del juego a medida que se desarrolla la historia; por lo tanto, es importante que la DJ esté familiarizada con todas las reglas del juego, incluso aquellas que solo se aplican a los personajes jugadores.



DJs, JUGADORES Y VOSOTROS

Si bien la DJ es sin duda una jugadora (al fin y al cabo, estáis jugando a un juego juntos), estas reglas usan la palabra “jugador” para referirse específicamente a los participantes que no sean la DJ. Las reglas para jugadores solo se aplican a aquellas personas que tengan un personaje jugador individual.

De manera similar, cuando este juego se refiere a “vosotros”, generalmente se refiere específicamente a los jugadores. Sin embargo, algunas secciones (incluido todo el capítulo 13) están dirigidas directamente a la DJ.

Después de que un jugador decide lo que su personaje trata de hacer, la DJ determina cómo se resuelven esas acciones. Las personas que juegan son libres de hacer sugerencias, pero es la DJ quien tiene la última palabra sobre lo que sucede en última instancia. Su papel es infinitamente flexible, ya que improvisa en respuesta a elecciones inesperadas de los jugadores y tiradas de dados.

En este juego, la DJ no es una oponente de los demás jugadores; al contrario, hace de guía y colaboradora en la creación de una historia conjunta. Es cierto que es responsable de determinar a qué peligros y enemigos se enfrentan los PJ, pero su objetivo final es facilitar una historia que todo el grupo encuentre atractiva y satisfactoria.

CÓMO SE JUEGA

El juego en sí se desarrolla en una serie de **sesiones** en las que el grupo se reúne para jugar (ya sea en persona o por internet). Muchos grupos prefieren sesiones que duren de dos a cuatro horas, pero pueden ser tan largas como queráis. Durante una sesión, el juego sigue este patrón general:

La DJ describe la escena. La DJ os dice lo que rodea a vuestros personajes. Describe el entorno y cualquier cosa que esté sucediendo y que es fácilmente perceptible. Dependiendo del contexto, podrá incluso resumir lo que está en juego en esa escena específica o describir algunas opciones que quizás quieras examinar.

Los jugadores deciden lo que hacen. Los demás jugadores y tú decidís qué acciones deben llevar a cabo vuestros personajes según la información de la que disponéis. Podéis investigar el entorno o poner en marcha rápidamente un plan de acción. A veces, todo el grupo actúa de conjunto (como en, por ejemplo, “nos dirigimos todos al refugio para tormentas”). Sin embargo, vuestros personajes también pueden actuar individualmente, o incluso separarse por diferentes lugares para abordar cada aspecto de la situación.

La DJ narra los resultados. La DJ describe los resultados de las acciones que habéis decidido llevar a cabo. A veces, esto es tan simple como describir una nueva escena, pero cuando las acciones que tratáis de realizar conllevan algún riesgo o posibilidad de fallar, la DJ puede pedir os que tiréis dados para decidir el resultado. Luego, en función de esas tiradas, narra los resultados, repitiendo el ciclo una vez más.

A medida que este ciclo continúa, el juego se parece a una conversación informal; vosotros y la DJ vais interactuando, y ocasionalmente se intercala una tirada de dados para ver cómo se resuelven las situaciones. Estos pasos tienen lugar tanto si estás negociando con un comerciante thyleño como explorando el inquietante fondo de un abismo o luchando en una batalla campal contra un grancaparazón. Para ayudar a que cada situación se sienta única, el juego cuenta con reglas especiales para tres tipos de escenas: combate, conversaciones y empeños (ver el capítulo 9, “Aventuras”).

QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR

Aparte de este libro de reglas, los jugadores solo necesitan algunas cosas para jugar:

Hoja de personaje. Cada jugador necesita una hoja de personaje para llevar un registro de sus reglas únicas y anotar lo que le sucede a su personaje durante el juego. Rellenarás esta hoja durante la creación del personaje en el capítulo 1; se puede encontrar una hoja en blanco al final de este libro o en www.devir.es.

Dados. El grupo necesita al menos un conjunto de dados poliédricos (que se describen en la siguiente sección). Estos dados se pueden encontrar en tiendas especializadas o en Internet. Además, este juego usa un dado de trama singular con símbolos especiales para activar efectos durante las partidas. Puedes comprar dados de trama en CosmereRPG.com/shop, o puedes utilizar un dado de seis caras común en su lugar (tal y como se describe en la sección “Dado de trama”, más adelante).

Lápices y papel. Además de lápiz para escribir en tu hoja de personaje, también podría resultar útil contar con hojas de papel borrador para tomar notas o hacer bocetos rápidos y visualizar las zonas durante el juego.

Herramientas de seguridad. Antes de jugar, es importante establecer expectativas para el grupo. Los juegos de rol pueden incluir material delicado, y las herramientas de seguridad ayudan a las personas que juegan a desviar la narrativa de temas que los hagan sentir incómodos o molestos. El capítulo 13, “Dirección del juego”, presenta una guía de seguridad para ayudar al grupo a moverse por estas áreas.



Además, la DJ puede utilizar todos o algunos de los siguientes recursos para mejorar la experiencia de juego:

Guía del mundo del Archivo de las Tormentas. Las novelas del *Archivo de las Tormentas* describen el rico y profundo mundo de Roshar, pero se puede jugar a este juego sin ellas. La Guía del mundo del Archivo de las Tormentas (ver “El JdR del Cosmere” anteriormente en esta introducción) recopila la información esencial sobre Roshar en un solo libro de referencia, además de reglas y características de los enemigos que puedes encontrar en todo el mundo.

Aventuras. La DJ puede utilizar la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* para diseñar su propia aventura personalizada y que vuestro grupo la juegue. O, si la DJ lo prefiere, puede valerse de aventuras publicadas oficialmente que proporcionan todos los recursos necesarios para contar la historia.

Mapas y miniaturas. Las reglas del JdR del Cosmere se centran en las partidas basadas en el “teatro de la mente”, pero muchos jugadores disfrutan de las ayudas visuales. Las miniaturas y los mapas con una cuadrícula pueden ayudar a seguir la ubicación de los personajes durante el combate, como se describe en la sección “Variante: Uso de una cuadrícula” del capítulo 10.

Música. Un ordenador portátil (o un altavoz) con música preparada para los momentos adecuados puede contribuir a la atmósfera en la mesa de juego.

CÓMO USAR LOS DADOS DEL JdR DEL COSMERE

Para este juego hace falta un conjunto de **dados poliédricos**. En estos conjuntos, cada dado tiene un número diferente de caras: cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte. Este juego también utiliza un dado adicional de seis caras conocido como dado de trama (descrito más adelante en esta misma sección). Vuestro grupo necesitará al menos un dado de cada tipo para jugar, pero la mayoría de los jugadores prefieren tener sus propios dados.

A lo largo de este libro de reglas, se hace referencia a estos dados con la letra “d” seguida del número de caras del dado: d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Por lo tanto, cuando se te diga que tires un d20, busca el dado de veinte caras y haz la tirada.

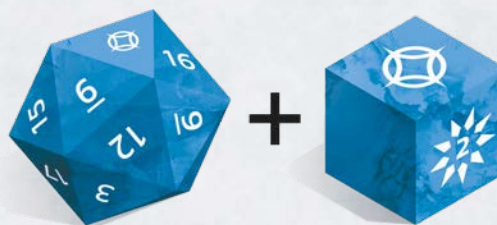
CÓMO REALIZAR UNA PRUEBA DE HABILIDAD

Siempre que los resultados de las acciones de tu personaje sean inciertos, deberás realizar una **prueba de habilidad** con un d20 para determinar si tienes éxito, o no. Las pruebas son la mecánica central de este juego, así que las realizarás con frecuencia! La sección “Habilidades” del capítulo 3 describe con más detalle cómo funcionan las pruebas de habilidad, pero en su versión más básica, las pruebas siguen estos pasos:

1. Elige una habilidad y tira los dados. Determina qué habilidad de la hoja de personaje encaja mejor con la situación y, a continuación, tira un d20. (Es posible que

también tengas que tirar otros dados al mismo tiempo que el d20, tal y como se describe más abajo en “Añadir dados adicionales”).

- 2. Añade tu modificador de habilidad.** El número que aparece junto a cada una de las habilidades en tu hoja de personaje es tu modificador de habilidad, que refleja lo bueno que eres en ella. Añádalo al resultado de tu tirada con el d20.
- 3. Añade bonificaciones o penalizaciones.** Algunas pruebas obtienen bonificaciones o penalizaciones en determinadas circunstancias. En tal caso, añade cualquiera de ellas al resultado de tu tirada con el d20.
- 4. Compara tu total con la dificultad de la prueba.** Tu objetivo es llegar a un número conocido como clase de dificultad (o CD). A tu tirada de d20, súmale los modificadores de habilidad, las bonificaciones y penalizaciones; si el resultado es igual o superior a la CD, tienes éxito en tu tarea.
- 5. Resuelve los resultados.** Resuelve los resultados del éxito o el fracaso, así como cualquier efecto secundario desencadenado por tus capacidades o el dado de trama (descrito en la sección “Dado de trama”).



CÓMO AÑADIR DADOS ADICIONALES

Algunas pruebas de habilidad requieren que añadas dados adicionales a tu tirada del d20, como los siguientes:

Dado de trama. En tiradas especialmente importantes, la DJ puede pedirte que añadas el dado de trama para introducir Oportunidades o Complicaciones en la historia. Consulta la siguiente sección.

Dado de ventaja o desventaja. Cuando las circunstancias hagan que tu prueba sea más fácil (o más difícil) de lo habitual, puede que tengas que tirar un dado adicional de uno o más tipos y luego quedarte con el resultado más (o menos) beneficioso. Consulta “Ventajas y desventajas” en el capítulo 3.

Dado de daño. Cuando atacas a un adversario, añades uno o más dados de daño a tu prueba, lo cual determina lo poderoso que es tu ataque. Consulta “Ataques” en el capítulo 10.

A menos que se indique lo contrario, tira cualquier dado adicional al mismo tiempo que tiras tu d20.

Cuando una habilidad requiere que tires varios dados del mismo tipo, esto se indica con un número antes de la “d” (como, por ejemplo, “3d6”). Tira esa cantidad de dados y suma los resultados. O, si no tienes tantos dados, puedes tirar el mismo dado el número de veces que se te ha indicado. Por ejemplo, si una capacidad te hace “tirar 3d6”, tiras tres



dados de seis caras (o tiras el mismo dado de seis caras tres veces) y sumas los resultados.

DADO DE TRAMA

Además de los dados poliédricos normales, este juego utiliza un dado personalizado llamado **dado de trama**. Este dado no se tira automáticamente en cada prueba de habilidad; solo se usa para “subir las apuestas” durante los momentos de tensión y las pruebas críticas para la trama. Las pruebas de los PNJ no suelen utilizar el dado de trama.

Cuando tiras el dado de trama, el resultado podría añadir una bonificación a tu prueba, pero también puede dar pie a Oportunidades o Complicaciones imprevistas derivadas de tus acciones, tal y como se describe en las secciones que siguen.

El dado de trama tiene seis caras, dos de las cuales están en blanco. Otras dos caras tienen un símbolo de Oportunidad (🌀) y las dos caras restantes tienen un símbolo de Complicación (⚡). Si no dispones del dado de trama personalizado, puedes, en su lugar, utilizar un d6 normal y convertir los resultados utilizando el diagrama Dado de trama, presentado a continuación. Ten en cuenta que 1 y 2 son los “peores” resultados, aunque compensan la Complicación otorgando una bonificación a esa prueba (consultar “Bonificación de Complicación”). La bonificación es igual al número que se muestra dentro del símbolo de Complicación, que es el doble del resultado obtenido en un d6 normal.

DADO DE TRAMA

1	2	3	4	5	6
⚡2	⚡4			🌀	🌀

CÓMO SUBIR LA APUESTA

Cuando tu personaje esté a punto de realizar una prueba de habilidad importante, la DJ puede enfatizarlo **subiendo la apuesta**. Cuando se suba la apuesta, tira el dado de trama a la vez que tu d20 para la prueba.

La DJ podrá subir la apuesta para enfatizar pruebas como las siguientes:

- ♦ Pruebas que contribuyan directamente a la misión actual.
- ♦ Pruebas que se relacionen directamente con el propósito, obstáculo o metas de tu personaje.
- ♦ Otras pruebas de alta tensión o importancia dramática, según determine la DJ.

La apuesta solo se puede subir una vez por prueba, y no se puede subir una vez ya se ha tirado el d20.

CÓMO RESOLVER UNA TIRADA DE DADO DE TRAMA

Cuando tiras el dado de trama con tu prueba, su efecto depende de si sacas una Oportunidad (🌀), una Complicación (☠️) o una cara vacía.

Si sacas una cara vacía, no se aplican efectos secundarios positivos ni negativos a tu prueba y la resuelves del modo habitual. Si sacas un símbolo 🌀 o ☠️, consulta “Oportunidades y Complicaciones”.

CÓMO SUBIR LA APUESTA TÚ MISMO

Algunas capacidades otorgan a tu personaje la capacidad de subir la apuesta por sí mismo, aunque solo puedes hacerlo si la DJ no lo ha hecho ya.

Incluso si no dispones de una de esas capacidades, puedes pensar que podría valer la pena subir la apuesta en una prueba. Siempre puedes pedir a la DJ que suba la apuesta y defender las razones por las que crees que la prueba lo justifica, pero en última instancia es una decisión de la DJ. (Para DJs: consulta “Uso del dado de trama” en el capítulo 13 para obtener más instrucciones sobre cuándo y cómo subir la apuesta).

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Cuando realizas una prueba, las Oportunidades y las Complicaciones representan efectos secundarios beneficiosos o perjudiciales relacionados con lo que sucede durante dicha prueba. Estas herramientas narrativas añaden detalles interesantes a la historia a medida que se va desarrollando.

Tu prueba puede obtener una Oportunidad o una Complicación cuando tiras el dado de trama, cuando una habilidad lo otorga o cuando sacas un 20 o un 1 en tu d20 (consulta la sección “Rangos de Oportunidad y Complicación”, más adelante).

CÓMO GASTAR UNA OPORTUNIDAD

Cuando obtienes una **Oportunidad**, se aplica un efecto beneficioso al resultado de tu prueba actual (independientemente de si la prueba tiene éxito o fracasa). Puedes “gastar” esa Oportunidad para elegir uno de los efectos siguientes:



Ayudar a un aliado. Gracias a tus acciones, la siguiente prueba realizada por un aliado de tu elección obtiene una ventaja (ver “Uso de habilidades” en el capítulo 3).

Recobrar la compostura. Recuperas 1 punto de concentración (ver “Concentración” en el capítulo 3).

Impacto crítico. Cambias un impacto a un impacto crítico (ver “Ataques” en el capítulo 10). Solo puedes elegir este efecto en pruebas de ataque.

Influir en la narrativa. Tus acciones resultan en un efecto narrativo positivo a tu elección que la DJ debe aprobar. Por ejemplo, podrías estar tratando de dar una paliza a un agente de los Sangre Espectral; si fallas en tu objetivo principal, pero sacas una Oportunidad en la tirada, la DJ y tú podríais decidir que lograste vaciar los bolsillos al agente mientras lo tenías agarrado. La sección “Habilidades” del capítulo 3 sugiere más ejemplos de Oportunidades.

Algunas capacidades otorgan formas adicionales en las que puedes gastar una Oportunidad. Si una capacidad dice que puedes gastar una Oportunidad para activar un efecto especial, pero no sacas una Oportunidad en la prueba de dicha capacidad, no puedes usar el efecto especial.

CÓMO ENFRENTARSE A UNA COMPLICACIÓN

Cuando sufres una **Complicación**, se aplica un efecto secundario negativo al resultado de tu prueba actual (independientemente de si la prueba tiene éxito o fracasa). La DJ debe “gastar” dicha Complicación para elegir uno de los efectos siguientes:



Perjudicar a un aliado. Tus acciones tienen repercusiones imprevistas. La siguiente prueba que hace un PJ sufre una desventaja (consulta “Uso de habilidades” en el capítulo 3).

Distracción. Pierdes 1 punto de concentración (consulta “Concentración” en el capítulo 3).

Influir en la narrativa. Tus acciones resultan en una desventaja narrativa a elección de la DJ. Por ejemplo, podrías estar tratando de engañar a un guardia para que pensara que eres un importante emisario extranjero; si tienes éxito en tu objetivo principal, pero sacas una Complicación en la tirada, la DJ puede decidir que tu engaño ha surtido tan buen efecto que el guardia insiste en escoltarte hasta su comandante. La sección “Habilidades” del capítulo 3 sugiere más ejemplos de Complicaciones.

Algunas reglas proporcionan formas adicionales en las que la DJ puede gastar una Complicación.

BONIFICACIÓN DE COMPLICACIÓN

Haciendo honor a su nombre, una Complicación puede complicar una situación... ¡Pero también puede ayudar con tu resultado de la prueba! Cuando sufres una Complicación al tirar el dado de trama, también se te otorga una bonificación a la tirada del d20. Dicha bonificación equivale al número que se muestra dentro del símbolo de Complicación que sacaste (ya sea +2 o +4). Si sufres la Complicación

por otros medios, esta te indica qué bonificación añadir, si corresponde.

RANGOS DE OPORTUNIDAD Y COMPLICACIÓN

Además del dado de trama, también puedes obtener Oportunidades y sufrir Complicaciones con una tirada del d20 muy alta o baja. Cuando realizas una prueba, obtienes una Oportunidad si tu d20 saca un número que está dentro de tu **rango de Oportunidad**. Por defecto, este rango comienza y termina en 20, por lo que obtienes una Oportunidad cuando sacas un **20 natural**: una tirada en la que el dado muestra el número 20, independientemente del resultado de la prueba después de los modificadores de habilidad, las bonificaciones y las penalizaciones.

De manera similar, sufres una Complicación si tu d20 obtiene un número que está dentro de tu **rango de Complicación**. Por defecto, este rango comienza y termina en 1, por lo que sufres una Complicación cuando obtienes un **1 natural**: una tirada en la que el dado muestra el número 1. Sin embargo, a diferencia de las Complicaciones del dado de trama, esta Complicación no otorga una bonificación a tu prueba.

Puedes obtener una Oportunidad (o sufrir una Complicación) con un 20 natural (o un 1 natural) incluso si también tiraste el dado de trama, por lo que es posible que a veces te enfrentes a múltiples Oportunidades o Complicaciones en la misma prueba.

LOS RANGOS EN TIRADAS CON VARIOS D20

A veces, en una prueba tirarás más de un d20, normalmente a causa de ventajas o desventajas (consulta “Uso de habilidades” en el capítulo 3). Cuando lo hagas, un d20 solo suma una Oportunidad (o una Complicación) si se elige ese resultado para que se aplique a la prueba.

AMPLIACIÓN DE LOS RANGOS DE LOS D20

Algunos efectos amplían el rango de números que añaden una Oportunidad o una Complicación a tu tirada.

Si un efecto amplía tu rango de Oportunidad, reduce su inicio en el número indicado. Por ejemplo, si un talento amplía tu rango de Oportunidad en 2 para las pruebas de Manufactura, dicho rango pasa a ser de 18 a 20, por lo que ahora añades una Oportunidad en las tiradas de Manufactura que saquen un 18, 19 o 20 natural.

Si un efecto amplía tu rango de Complicación, aumenta su final en el número indicado. Por ejemplo, si un talento amplía tu rango de Complicación en 3 para las pruebas

de Manufactura, dicho rango pasa a ser de 1 a 4, por lo que ahora añades una Complicación en las tiradas de Manufactura que saquen un 1, 2, 3 o 4 natural.

ACUMULACIÓN DE AMPLIACIONES DE RANGO

Se pueden aplicar varias ampliaciones al rango de Oportunidad, al rango de Complicación o a ambos en la misma prueba, pero solo si provienen de efectos con nombres diferentes (ver “Acumulación de talentos y efectos” en el capítulo 4). Por ejemplo, si dos efectos diferentes amplían tu rango de Oportunidad en 2 cada uno, añades una Oportunidad si el dado saca 16, 17, 18, 19 o 20.

ACCIONES Y REACCIONES

Muchas de las capacidades de tu personaje requieren que uses una acción o una reacción. Estas reglas suelen referirse a ellas mediante símbolos especiales en lugar de palabras. Aprenderás más sobre acciones y reacciones en el capítulo 10, “Combate”, pero aquí tienes los conceptos básicos:

Acciones (►). En tu turno durante un combate, normalmente puedes usar dos o tres acciones. Estas pueden permitirte hacer más de una cosa en tu turno (por ejemplo, moverte hacia un enemigo y luego atacarlo), o puedes combinar múltiples acciones en una única acción más larga (por ejemplo, usar dos acciones para Recuperar salud). Si una habilidad requiere una acción, se etiqueta ►; si requiere dos acciones, se etiqueta ►►; y si requiere tres acciones, se etiqueta ►►►.

Reacciones (↩). Normalmente no puedes actuar en los turnos de otros personajes, pero si se da un detonante específico, puedes usar una reacción para responder inmediatamente de una manera especial. Normalmente puedes usar una reacción entre cada uno de tus turnos.

Acciones gratuitas (▷). Algunas actividades no requieren una acción o reacción. Por ejemplo, puedes parlotear libremente durante el combate, incluso si ya has usado todas tus acciones.

CÓMO ELEGIR OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Cuando alguien añade una Oportunidad o una Complicación a su prueba, el resto de jugadores puede sugerir formas divertidas de gastarla (como, por ejemplo, desenlaces narrativos dramáticos en la escena actual). Sin embargo, la decisión final depende del jugador o de la DJ que la está gastando.

Si gastas una Oportunidad y eliges influir en la narrativa, la DJ tiene la última palabra acerca de si el efecto narrativo propuesto es posible. Si la DJ no lo aprueba, podréis colaborar para elegir un nuevo efecto que influya en la narrativa, o elegir otro efecto diferente.

CONVENCIONES DEL JUEGO

Estas pautas generales se aplican a todas las reglas del juego.

LA DJ TIENE LA ÚLTIMA PALABRA

Si en algún momento hay incertidumbre o desacuerdo acerca de cómo aplicar las reglas, la DJ es quien toma la decisión final.

LO ESPECÍFICO SUPERA A LO GENÉRICO

Las reglas generales del juego (como, por ejemplo, cómo tirar dados, utilizar habilidades en pruebas y trabarse en combate) proporcionan una base para la jugabilidad. Sin embargo, muchas reglas específicas otorgadas por los talentos, poderes, objetos u otros elementos de los personajes parecen “romper” las reglas generales. Esto es intencional y agrega variedad. Si una regla más específica contradice una regla genérica, la regla específica prevalece.



ACUMULAR EFECTOS SIMILARES

Algunos efectos parecen solaparse con otros. En general, los efectos similares podrán acumularse sobre un objetivo a menos que los efectos tengan el mismo nombre. Consultar “Acumulación de talentos y efectos” en el capítulo 4 para conocer las reglas completas sobre qué efectos se acumulan en el juego.

MÍNIMO DE CERO

Si un efecto te indica que reduzcas un valor, no podrás reducirlo más allá de 0, a menos que se especifique lo contrario. Por ejemplo, tu salud no puede bajar de 0 y no puedes reducir el daño a un número negativo.

REDONDEAR HACIA ABAJO

Siempre que necesites dividir un valor, redondea hacia abajo a menos que se especifique lo contrario. Por ejemplo, si atacas e infliges 11 puntos de daño, pero por alguna razón el enemigo reduce el daño a la mitad, este sufriría 5 puntos de daño. En el caso del movimiento, que se basa en incrementos de 1,5 metros, el redondeo debe mantener esta base. Por ejemplo, si tu valor de movimiento es de 7,5 metros y una capacidad te permite “moverte hasta la mitad de tu valor de movimiento”, puedes moverte hasta 3 metros, pero, en el mismo caso, si tu valor de movimiento es de 9 metros, reducirlo a la mitad lo bajará a 4,5 metros.

AVENTURAS Y PROGRESO

Las historias que se narran en el JdR del Cosmere pueden variar en duración y complejidad. La aventura de un grupo podría desarrollarse en una sola sesión; estos juegos suelen llamarse **partidas de sesión única**. La aventura de otro grupo podría abarcar muchas sesiones, formando una **campana** extensa en la que los personajes crecen y avanzan con el tiempo. Algunas campañas podrían encadenar varias aventuras más pequeñas vagamente conectadas. Otras campañas podrían desarrollar una aventura larga y elaborada que abarque toda la carrera de los personajes.

NIVELES Y METAS

En el caso de los grupos que juegan aventuras más largas, los personajes jugadores crecen de dos maneras: subiendo de nivel (detallado en la sección “Progreso de los personajes” del capítulo 1) y cumpliendo metas (detallado en el capítulo 8). Subir niveles representa tu crecimiento a medida que adquieres práctica con el tiempo; cada nivel te permite mejorar las habilidades innatas y desbloquear nuevas capacidades. Mientras tanto, a medida que persigues y logras metas exclusivas de tu narrativa personal, obtienes acceso a poderosas recompensas (como obtener las legendarias espadas esquirladas o vincularte con spren mágicos).

A medida que tus PJs crecen en habilidad y poder, tus roles y experiencias en Roshar avanzan y cambian. Con el tiempo,



progresarás a través de cinco rangos de juego (ver “Progreso de los personajes” en el capítulo 1). Estos sirven como guías generales sobre qué tipo de experiencias pueden esperar los PJs y qué tipo de historias debería tratar de contar la DJ.

EJEMPLO DE JUEGO

Esta sección presenta un fragmento de partida en plena aventura. Los PJs han seguido a un grupo de cantores hasta un lugar en las Llanuras Quebradas. Lisiril la Nominadora de lo Otro veden (ella), Jhesh le Escultore de Voluntad oyente (él) y Aj el Danzante del Filo iriali (él), se preparan para acercarse al lugar.

Directora de Juego (DJ): Un expectaspren ondea en el aire mientras os acercáis al lugar donde os ha llevado la exploración. Aquí, la llegada de la tormenta eterna desgarró la superficie de la meseta. Bajo las capas rotas de crem yacen antiguas ruinas, expuestas por primera vez en milenios. Una grieta en las ruinas conduce al subsuelo; es posible que vuestra presa se haya dirigido hacia allí.

Rico (interpretando a Aj): Bueno, ¿a qué estamos esperando? ¡Entremos y vayamos tras ellos!

DJ: Tu spren Swillo se desliza más cerca de la entrada y te lanza una mirada amonestadora. “¿Qué acabamos de aprender acerca de entrar apresuradamente en los sitios?”

Taylor (interpretando a Jhesh): Bien, obtengamos algo más de información antes de continuar. Mi talento Recuerdos de piedra me permite usar Cohesión para comunicarme con la piedra de Roshar. Quiero encontrar un trozo de la piedra de las ruinas y poner mi mano sobre ella. ¿Qué puede mostrarme sobre lo que está sucediendo abajo?

DJ: Estas piedras han visto de todo en los últimos meses. Necesitarás hacer una prueba de Cohesión para interpretar lo que te muestran.

Taylor tira un d20 y saca un 14 en la tirada. Como se trata de una prueba de Cohesión, agrega su modificador de Cohesión de +5 para un total de 19.

Taylor (interpretando a Jhesh): ¿Qué veo con un 19?

DJ: Jhesh, ves destellos de la piedra siendo extraída para formar una gran ciudad, luego cataclismo, oscuridad, paz. Esta piedra fue cediendo lentamente al abrazo de Roshar hasta que... ¡picos y martillos! Ves a los cantores destrozándola para abrir una entrada a las profundidades. Los regios entran en las ruinas, sus imponentes formas destellan con relámpagos rojos, y los cantores los siguen a regañadientes. Finalmente, ves a los cantores trabajando en las profundidades, y a una cantora solitaria montando guardia en el pasaje que hay justo debajo de ti.

Taylor (interpretando a Jhesh): Armonizo al Ritmo de la Determinación y me vuelvo hacia mis compañeros. “Solo hay una cantora haciendo guardia, y está alejada de los demás. Puede que a mí los cantores me escuchen, ya que soy como ellos”.

Mia (interpretando a Lisiril): “¿Vas a ir en solitario? ¡Por el aliento de Kelek! Eso es un riesgo. Al menos déjame acompañarte, en caso de que las cosas salgan mal”.

Taylor (interpretando a Jhesh): Pongo los ojos en blanco. “Eres consciente de que puedo curarme, ¿verdad? De acuerdo, entra conmigo, ¡pero no intervengas a menos que sea totalmente necesario!”. También le cuento al resto del grupo lo que he averiguado sobre la ubicación de la guardia.

DJ: Muy bien, Lisiril, haz una prueba de Sigilo, y tienes una ventaja gracias a la información que Jhesh ha compartido de su visión.

Mia tira dos d20 porque tiene una ventaja; saca un 2 en uno y un 17 en el otro. Como quiere un resultado alto, elige el 17. Luego suma su modificador de Sigilo de +4, para un total de 21.

Mia (interpretando a Lisiril): Uf, tu información realmente ha valido la pena, Jhesh. He sacado un 21.

DJ: Lisiril, te mantienes cuidadosamente en las sombras más profundas mientras avanzas por las ruinas. Gracias a la información de Jhesh, sabes que debes pegarte a la pared izquierda cuando te acerques a la cámara; allí, una cantora vigila la puerta más alejada mientras tararea suavemente a un ritmo constante.

Rico (interpretando a Aj): Antes de que Jhesh baje, me infundo con Abrasión y me pringo las plantas de los pies para también estar listo para bajar.

Taylor (interpretando a Jhesh): Me dirijo hacia las ruinas. Cuando me acerco a la guardia, armonizo en voz alta al Ritmo de la Paz y levanto las manos. “Paz, amiga. Solo quiero hablar, estoy aquí para ayudar”.

DJ: La guardia se sobresalta al verte, armoniza al Ritmo de los Terrores y agarra su hacha. ¡Haz una prueba de Persuasión y sube la apuesta!

Taylor tira un d20 junto con el dado de trama, y obtiene un 11 en el d20 y ✖ 4 en el dado de trama. Agrega su modificador de Persuasión de +3, junto con el +4 del dado de trama, para un total de 18.

Taylor (interpretando a Jhesh): Bueno, saco un 18, pero tengo una Complicación.

DJ: ¡Tus palabras le llegan! Baja su hacha un poco y su ritmo cambia a Ansiedad. “Shhh, te matarán si te ven. Quieren mantener en secreto lo que hay aquí”. Tu spren, Tempo, se cierne sobre el hombro de la guardia, pulsando ligeramente a modo de advertencia; a continuación, cuando tu Complicación entra en juego, la cantora se queda de piedra. Un grito resuena desde un pasaje más profundo y luces rojas bailan en la oscuridad allí. ¡Parece que alguien se ha percatado de vuestra conversación!

Mia (interpretando a Lisiril): ¡Tormentas! Por eso estoy aquí. Voy a salir de las sombras y...

Taylor (interpretando a Jhesh): ¡Espera! Rápidamente le susurro a la cantora: “Hubo un tiempo en que yo era como tú, pero encontré mi propio camino hacia la libertad. Dime, ¿te están reteniendo contra tu voluntad los regios?”

DJ: Gracias a tu Persuasión anterior, todavía confía en ti y asiente mientras Tempo pulsa cada vez más deprisa.

Taylor (interpretando a Jhesh): “No te preocupes, estamos aquí para ayudar”.

Mia (interpretando a Lisiril): “¿Lo estamos?! Jhesh, te das cuenta de que son nuestros enemigos, ¿verdad?”

Taylor (interpretando a Jhesh): Fulmino a Lisiril con la mirada. “¿Acaso lo soy yo también?”

DJ: El sonido de pasos se acerca y una forma roja brillante aparece a la vista. Jhesh y Lisiril, ambos podéis hacer una sola cosa antes de que llegue hasta vosotros.

Mia (interpretando a Lisiril): “Tormentas. Tormentas. Tormentas. Tú sácala de aquí y yo distraeré a nuestro visitante”. Doy un paso desde las sombras y me detengo entre Jhesh y la figura que se acerca.

Taylor (interpretando a Jhesh): Voy a sacar a esta guardia de aquí. La agarro y, suponiendo que va detrás de mí, corremos por el pasaje hacia Aj.

DJ: Jhesh, la guardia cantora duda brevemente, pero luego te sigue. Lisiril, un regio rojo brillante te alcanza. Sientes que la electricidad a su alrededor se intensifica peligrosamente.

Mia (interpretando a Lisiril): Espero hasta el último momento, luego uso mi talento Paso entre reinos para pasar a Shadesmar. Quiero usar el mar de cuentas para alcanzar la superficie de las ruinas cuando salga de nuevo, con suerte antes de que los regios ataquen.

DJ: Bien, haz una prueba de Transportación CD 15. Y vuelve a subir la apuesta.

Mia saca un 3 en el d20 para un total de solo 7, pero obtiene una ✨ en el dado de trama.

Mia (interpretando a Lisiril): Vaya, solo un 7. ¡Pero con una Oportunidad! ¿Puedo gastarla para al menos emerger de Shadesmar hacia un pasaje lateral sombrío, donde no puedan verme?

DJ: ¡Claro! A medida que el Reino Físico va recobrando su forma de nuevo a tu alrededor, te ocultas en un pequeño pasaje lateral cerca de la superficie. Después de que desaparezcas, el regio grita y corre tras Jhesh, ignorando tu presencia por completo.

Taylor (interpretando a Jhesh): Bueno, parece que esto va a ser inevitable. Le digo a la guardia cantora que siga corriendo y me giro para enfrentarme a los regios. La niebla se va acumulando en mi mano mientras invoco a Tempo como una hoja esquivada.

DJ: Bien, parece que estamos empezando un combate. ¿Quién quiere hacer un turno rápido?

Los jugadores discuten brevemente la estrategia y el combate no tarda en comenzar...



CREACIÓN DE PERSONAJES

LO PRIMERO QUE HARÁS CUANDO ENTRES EN EL MUNDO de Roshar es crear el personaje que vas a interpretar en el juego. Desde cierto punto de vista, tu personaje es simplemente una colección de características y habilidades que describen lo que puedes hacer según las reglas de este juego. Pero lo más importante es que tu personaje es un concepto, una historia que aguarda ser contada. Tú creas todo lo que lo rodea: sus deseos y necesidades, sus fortalezas y debilidades, su apariencia y personalidad... formando así el comienzo de la historia que define su lugar en Roshar.

ANTES DE CREAR PERSONAJES

Antes de crear tu personaje, imagina quién es. ¿Qué tipo de persona quieres interpretar? Si eres fan del *Archivo de las Tormentas* y Roshar desde hace tiempo, puede que ya tengas una idea increíblemente específica de tu personaje como “un oyente que sirve como guardián de las canciones”. Si ni siquiera has tocado las novelas, tal vez sea algo tan simple como “un mercenario duro como una roca”. ¡No existe modo incorrecto de abordar este proceso! Puedes idear este concepto por tu cuenta, o el grupo puede colaborar en la creación de los personajes de todo el mundo. Si te hace falta inspiración, recuerda que tienes a tu disposición las configuraciones icónicas de los caminos heroicos del capítulo 4, o piensa en los ejemplos de propósitos, obstáculos y metas del capítulo 8.

CÓMO CONTAR UNA HISTORIA CONVINCENTE

El *Archivo de las Tormentas* examina viajes de crecimiento personal. El personaje que crees cambiará a lo largo del juego, acercándose cada vez más a su destino. ¿Qué tipo de historia te parece importante, interesante o sanadora contar? A medida que decides los desafíos y las áreas potenciales de crecimiento, ¿puede que veas un reflejo de cosas con las que estás lidiando en la vida real? ¿O estás explorando nuevos temas, con la esperanza de aumentar tu empatía y comprensión a través del proceso de la interpretación de un papel?

*Tres Caballeros Radiantes
van por los abismos en
busca de una amenaza
invisible.*

CÓMO COLABORAR EN UNA HISTORIA

Antes de comenzar a crear un personaje, la DJ te informará acerca de la temática general de tu aventura. A medida que comiences a crear tu personaje, tomarás decisiones que encajarán con esta historia compartida. Por ejemplo, si la DJ dice que los personajes jugadores forman parte de una misma cuadrilla de puente, probablemente no deberías crear uno de los renombrados predicetormentas, a menos que la DJ y tú podáis decidir cómo se conecta con la historia y sus otros personajes.

PASOS DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Esta sección te guía a través de los ocho pasos de los que consta la creación de personajes:

1. Elige tus orígenes.
2. Elige tu camino inicial.
3. Elige tus atributos.
4. Elige tus habilidades y pericias.
5. Elige tus talentos.
6. Equípate.
7. Cuenta tu historia.
8. Calcula tus características finales.

Aunque seguir estos pasos en orden te facilita los cálculos, algunos jugadores prefieren enfocar el proceso de otras maneras. Por ejemplo, podrías empezar con la historia de tu personaje y luego ir completando el resto de características alrededor de ese concepto. Para inspirarte, los caminos heroicos del capítulo 4 incluyen ejemplos de cómo puedes usarlos para crear un arquetipo icónico de personaje del *Archivo de las Tormentas*; si buscas ideas, este es un buen sitio para empezar.

Antes de comenzar a crear un personaje, asegúrate de tener una copia de la **hoja de personaje** del JdR del Cosmere; la usarás para llevar un registro de las características de tu personaje y sus habilidades únicas. Puedes hacer una copia de la versión que se encuentra en la parte posterior de este libro o descargar e imprimir una hoja de la web de Devir.

CÓMO EMPEZAR EN NIVELES SUPERIORES

La mayoría de los personajes de este juego empiezan a nivel 1. Si la DJ os pide que creéis personajes con un nivel más alto, consulta “Cómo empezar en niveles superiores” en el capítulo 13.

PASO 1: ORÍGENES

El primer paso a la hora de definir tu personaje es elegir de dónde vienes, incluyendo tu ascendencia y tu cultura. A medida que vayas pensando en tus orígenes, aprovecha los consejos del principio del capítulo 2 para empezar también a pensar en otros aspectos de tu historia. Más adelante, en el paso 7 de la creación de personajes, consolidarás esos detalles.

ELIGE TU ASCENDENCIA

Tu **ascendencia** representa la especie de la que provienes. En este juego, puedes elegir entre las dos especies inteligentes más comunes de Roshar: humanos y cantores. Tu ascendencia dictamina tu apariencia y, dependiendo de las capacidades de tu especie, podría desbloquear algunos talentos únicos.

En tu hoja de personaje. Elige una ascendencia de la sección “Ascendencia” del capítulo 2 y, a continuación, anota su nombre en la parte delantera de la hoja. Registra las reglas especiales de esa ascendencia en sus campos respectivos. (Tu ascendencia también te otorga uno o más talentos adicionales; los elegirás durante el paso 5 cuando obtengas tus otros talentos).

ELIGE TU CULTURA

Piensa en la sociedad (o sociedades) en la que te criaste o en la que has pasado la mayor parte del tiempo. Estas están representadas por **pericias culturales** que determinan los idiomas que hablas con más fluidez, te otorgan conocimientos sobre cómo desenvolverte en esas sociedades y probablemente influyen en tu perspectiva del mundo.

En tu hoja de personaje. Elige hasta dos pericias culturales de la sección “Cultura” del capítulo 2 y, a continuación, anota su nombre en la parte delantera de la hoja. (Aprenderás más sobre las pericias, y posiblemente obtendrás más de ellas, en el paso 4 de la creación del personaje).

ELIGE TU NOMBRE

Los nombres tienen poder. Cuando estés listo para elegir el nombre de tu personaje, anótalo, junto a tu nombre, en la parte superior de la hoja de personaje. Los nombres de la mayoría de las personas están influenciados por la cultura en la que crecieron, y la sección “Cultura” del capítulo 2 sugiere algunos nombres para cada una. Sin embargo, el nombre de tu personaje no tiene por qué estar inspirado en tu cultura, y puedes elegirlo del modo que te plazca; al fin y al cabo, muchas personas adoptan nombres nuevos más adelante en sus vidas.



Había creado a Vêlo y Radiante para que fuesen fuertes cuando ella era débil.



PASO 2: CAMINO INICIAL

Los personajes jugadores obtienen la mayoría de sus habilidades a partir de los **caminos**, que reflejan su especialidad, entrenamiento y experiencia. Los caminos elegidos por tu personaje influyen significativamente en el papel que desempeñas en el juego. Si has jugado a otros juegos de rol, es probable que estés familiarizado con el concepto de las “clases”; los caminos son parecidos pero muy flexibles.

Empiezas con un **camino heroico** que te otorga habilidades mundanas, pero a medida que vas subiendo de nivel, podrías elegir un **camino Radiante** y comenzar a manejar la luz tormentosa.

ELIGE TU CAMINO INICIAL

En este paso de la creación del personaje, eliges tu primer camino heroico, tu **camino inicial**. Este libro presenta seis opciones de camino heroico en el capítulo 4: Agente, Cazador, Enviado, Erudito, Guerrero o Líder. Cada uno de ellos se resume en la tabla Los caminos heroicos de un vistazo.

Más adelante, a medida que tu personaje obtenga niveles (y talentos), podrás seguir ese camino durante el tiempo que quieras, eligiendo nuevos talentos del mismo árbol, o ramificarte en múltiples caminos, a veces llamados “multi-caminos”, y diversificarte tanto como tu historia necesite. ¡Incluso podrías establecer un vínculo con un spren y desbloquear un camino Radiante del capítulo 5!

En tu hoja de personaje. Elige un camino heroico del capítulo 4 y, a continuación, anota su nombre en la parte delantera de la hoja. (Por ahora, solo estás escribiendo el nombre del camino, pero obtendrás una habilidad de dicho camino en el paso 4 y obtendrás al menos un talento relacionado con el mismo en el paso 5).

¿CÓMO PUEDO CREAR UN RADIANTE?

Los Radiantes son los manipuladores más emblemáticos de las poderosas potencias mágicas de Roshar. Cuando un humano o cantor hace juramentos especiales y vincula su alma con un spren inteligente dispuesto, esa persona se vuelve Radiante, capaz de absorber y utilizar la luz tormentosa para alimentar sus poderes. Los Radiantes brillan con la luz tormentosa que absorben, lo cual aumenta sus capacidades físicas, sana rápidamente su cuerpo y les permite manipular las fuerzas fundamentales de la Naturaleza a través de la potenciación.

Si quieres jugar con un Radiante, desde luego que puedes hacerlo, pero cuando crees a tu personaje aún no será Radiante (a menos que la DJ decida lo contrario, como en una campaña que comienza a nivel 2 o superior). Para seguir un camino Radiante, tu personaje primero debe jurar Ideales; trabajarás para lograr esa meta durante el juego, tal y como se describe en el capítulo 5.

LOS CAMINOS HEROICOS DE UN VISTAZO

Camino	Idea	Especialidades	Habilidad inicial	Resumen de talento principal
Agente	Operativo con talento que resuelve problemas con una mente aplicada o unas manos hábiles.	Espía, Investigador, Ladrón	Perspicacia	Oportunista: vuelves a tirar el dado de trama una vez por ronda.
Cazador	Persona con buena puntería y a quien le gusta estar al aire libre; busca y elimina problemas.	Arquero, Asesino, Rastreador	Percepción	Buscar presa: eliges un personaje al que perseguir y contra el que obtener una ventaja.
Enviado	Negociador perspicaz que ejerce hábilmente su influencia sobre los demás.	Diplomático, Fiel, Mentor	Disciplina	Presencia imponente: haces que un aliado esté Resuelto.
Erudito	Pensador diestro que destaca por su maestría en la planificación y la construcción.	Artifabriano, Cirujano, Estratega	Saber	Ilustración: obtienes rangos adicionales de habilidad que puedes redistribuir.
Guerrero	Luchador que confía en su habilidad, fuerza bruta o voluntad indómita.	Duelista, Portador de es-quirrada, Soldado	Atletismo	Posición vigilante: obtienes una posición de lucha que te hace más receptivo y flexible en combate.
Líder	Comandante sereno que dirige y guía a los demás para que saquen lo mejor de sí mismos.	Campeón, Oficial, Político	Liderazgo	Mando decidido: añade un “dado de orden” (d4) a las pruebas de un aliado.

PASO 3: ATRIBUTOS

Las características innatas de tu personaje están representadas por seis **atributos**: Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia. Estos forman los cimientos de tus habilidades, tus límites físicos y mentales, entre otros, tal y como se detalla en el capítulo 3.

ELIGE TUS ATRIBUTOS

Determina qué atributos representan mejor tus puntos fuertes. La mayoría de los humanos y cantores cuentan con **valores de atributo** que van de 0 a 5: cuanto más alto sea tu valor, más excepcional serás en esa área. Cuando subas de nivel, podrás aumentar aún más los valores de atributo.

En tu hoja de personaje. En cualquier orden, distribuye 12 puntos entre los seis atributos. No tienes que asignar puntos a cada uno de ellos (0 es un valor de atributo válido) y no puedes asignar más de 3 puntos a ningún atributo durante este paso de creación del personaje. Por ejemplo, podrías elegir una distribución de 0, 3, 2, 3, 3 y 1.

Anota cada valor de atributo elegido en la parte delantera de la hoja de personaje. Por ahora, ignora los recuadros cercanos para tus defensas, salud, concentración e Investidura; calcularás esos valores en el paso 7.

ANOTA LAS CARACTERÍSTICAS RELACIONADAS

Tus valores de atributo determinan lo bueno que eres en áreas relacionadas, incluidas (entre otras) las siguientes:

- ♦ Tu Fuerza determina tu **capacidad de levantamiento**, que representa el peso máximo que puedes levantar.
- ♦ Tu Velocidad determina tu **valor de movimiento**, que representa cómo de rápido y de lejos puedes moverte cuando te encuentras bajo presión.
- ♦ Tu Voluntad determina tu **dado de recuperación**, que representa la eficiencia con la que recuperas salud y concentración.
- ♦ Tu Discernimiento determina el **alcance de tus sentidos**. Cuando tu sentido principal se encuentra ofuscado (como, por ejemplo, en una estruendosa alta tormenta o una estancia a oscuras), el alcance de tus sentidos determina a qué distancia máxima puedes percibir algo o a alguien mediante otras facultades (como, por ejemplo, el olfato, el tacto o la intuición).

Aunque tu Intelecto y tu Presencia son tan importantes como los atributos anteriores, no necesitas anotar nada sobre ellos en la hoja de personaje en este momento.

En tu hoja de personaje. Primero, consulta la tabla Capacidades de carga y levantamiento en la sección “Fuerza” del capítulo 3, y anota la capacidad de levantamiento indicada en la parte delantera de la hoja. Por ejemplo, si tu Fuerza es 2, tienes una capacidad de levantamiento de 90 kilos.

A continuación, consulta la tabla Valor de movimiento en la sección “Velocidad” del capítulo 3, y anota el valor indicado en la parte delantera de la hoja. Por ejemplo, si tienes Velocidad 3, tu valor de movimiento es de 9 metros por acción.

A continuación, consulta la tabla Dado de recuperación en la sección “Voluntad” del capítulo 3 y anota la magnitud del dado indicada en la parte delantera de la hoja. Por ejemplo, si tienes Voluntad 2, tu dado de recuperación es un d6.

Por último, consulta la tabla Alcance de los sentidos en la sección “Discernimiento” del capítulo 3 y anota el alcance indicado en la parte delantera de la hoja. Por ejemplo, si tu Discernimiento es 3, puedes sentir fácilmente hasta 6 metros incluso cuando tu sentido principal está ofuscado.

PASO 4: HABILIDADES Y PERICIAS

El siguiente paso es considerar qué habilidades y conocimientos ha perfeccionado tu personaje, independientemente de sus atributos innatos.

GRADO DE HABILIDAD INICIAL

El camino inicial que elegiste en el paso 2 otorga una **habilidad inicial** asociada, que se considera fundamental para los personajes que comienzan en ese camino.

En tu hoja de personaje. Anota el grado gratuito en la habilidad inicial de tu camino (indicada anteriormente en la tabla Los Caminos heroicos de un vistazo, y también en la sección “Talento principal” del camino en el capítulo 4). Marca una casilla de verificación junto a dicha habilidad en la parte delantera de la hoja.

ELIGE TUS HABILIDADES

A medida que vayas jugando, te valdrás con frecuencia de tus **habilidades** (detalladas en el capítulo 3) para tratar de resolver diversas tareas. Puede que debas escabullirte entre las líneas enemigas con una prueba de Sigilo, o buscar comida en la Naturaleza con una prueba de Supervivencia. Puedes haber adquirido estas habilidades a través de tu formación, trabajo o experiencia personal. Incluso podrías atribuir algunas de ellas a sucesos sobrenaturales.

Cuanto más **grados** tengas en una habilidad, mejor serás en las pruebas y capacidades que la requieran. Cada una de las habilidades también se ve potenciada por el atributo que aparece junto a ella en la hoja de personaje. Esta combinación de grados en habilidad, más el valor del atributo, determina el **modificador de habilidad**, que añades al resultado de tu prueba; esto refleja la eficacia con la que puedes realizar varias pruebas de habilidad. Por ejemplo, es más probable que tengas éxito en las pruebas de Perspicacia si también tienes un nivel alto de Discernimiento.

En tu hoja de personaje. Distribuye 4 grados más entre las dieciocho habilidades que aparecen en la parte delantera de la hoja de personaje, marcando una casilla para cada grado. No puedes aumentar ninguna habilidad por encima



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

Shallan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Velo

CAMINOS

Agente (Espía)

NIVEL

1

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

0

DEFENSA

11

VELOCIDAD

1

SALUD
MÁXIMA

10

ACTUAL

1

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

2

DEFENSA

15

VOLUNTAD

3

CONCENTRACIÓN
MÁXIMA

5

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

3

DEFENSA

16

PRESENCIA

3

INVESTIDURA
MÁXIMA

0

ACTUAL

0

1 AGILIDAD (VEL) ○○○○○

1 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ○○○○○

0 ARMAMENTO PESADO (FUE) ○○○○○

0 ATLETISMO (FUE) ○○○○○

1 HURTO (VEL) ○○○○○

2 SIGILO (VEL) ●○○○○

____ (____) ○○○○○

3 DEDUCCIÓN (INT) ●○○○○

3 DISCIPLINA (VOL) ○○○○○

3 INTIMIDACIÓN (VOL) ○○○○○

2 MANUFACTURA (INT) ○○○○○

2 MEDICINA (INT) ○○○○○

2 SABER (INT) ○○○○○

____ (____) ○○○○○

4 ENGAÑO (PRE) ●○○○○

3 LIDERAZGO (PRE) ○○○○○

3 PERCEPCIÓN (DIS) ○○○○○

5 PERSPICACIA (DIS) ●●○○○

3 PERSUASIÓN (PRE) ○○○○○

3 SUPERVIVENCIA (DIS) ○○○○○

____ (____) ○○○○○

CAPACIDAD DE
LEVANTAMIENTO

50 kg

MOVIMIENTO

7,5 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d8

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

6 m al estar ofuscado

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

Alezi

Investigación

Veden

Juegos de manos

Bajos fondos

TALENTOS

★ Oportunista: una vez por ronda, puedes volver a tirar el dado de trana.

☞ Excusa plausible: cuando te descubran merodeando, gasta 2 puntos de concentración para fingir inocencia.

ARMAS

Cuchillo +1 contra Física (1d4+1 por laceración)

Sin armas +0 contra Física (1 por golpe)

de 2 grados durante la creación del personaje, pero puedes elegir cualquiera. (Si eliges 2 grados en una habilidad, marca dos casillas junto a ella).

Después de distribuir estos grados, calcula los modificadores de habilidad para cada una de ellas, incluso aquellas en las que no tienes grados. El modificador de habilidad es igual a:

tu número de grados en esa habilidad + tu valor para el atributo de esa habilidad + cualquier bonificación o penalización

Anota cada modificador de habilidad en la casilla que tiene a la izquierda. Por ejemplo, si tienes 2 grados en Perspicacia y Discernimiento 3, tu modificador de Perspicacia es +5.

HABILIDADES ESPECIALES

Todos los personajes pueden usar las dieciocho habilidades que se indican en la hoja de personaje. Sin embargo, podrías obtener habilidades adicionales durante el juego, que representan tu práctica con las potencias (consulta la sección “Cómo usar las potencias” del capítulo 6) u otros elementos fantásticos del Cosmere. Si más adelante obtienes una habilidad adicional, anótala en las líneas en blanco que se encuentran al final de la lista de habilidades.

ELIGE TUS PERICIAS

Más allá de las habilidades concretas, tu personaje cuenta con varias **pericias**: conocimiento muy especializado obtenido a partir de su experiencia personal. Podrías tener un conocimiento complejo de un tipo de arma, años de aprendizaje sobre un tema académico o una profunda familiaridad con una cultura determinada.

Cada pericia es una palabra o expresión simple que representa un tema en el que te especializas. Si tu personaje está focalizado en el combate, probablemente querrás elegir su arma o armadura favorita como pericia. Si te interesa la manufactura, considera la opción de elegir pericias en la creación de objetos fantásticos, como fabriles. Si eres un erudito, considera especializarte en culturas que reflejen tu vasto conocimiento sobre el mundo.

Tal y como se detalla en el capítulo 3, la pericia te otorga varios beneficios; por ejemplo, si tienes pericia en ingeniería, es posible que sepas automáticamente si es seguro cruzar un puente desvencijado, mientras que otro personaje tendría que realizar una prueba de Deducción para llegar a la misma conclusión.

En tu hoja de personaje. Ya obtuviste dos pericias cuando elegiste tu cultura en el paso 1 de la creación del personaje. Si tu valor de Intelecto es 1 o superior, ahora puedes elegir tantas pericias adicionales como dicho valor y anotarlas en la parte delantera de la hoja.

La sección “Pericias” del capítulo 3 sugiere temas potenciales, pero puedes elegir una pericia sobre casi cualquier tema que puedas imaginar.

PASO 5: TALENTOS

Tu camino te permite elegir **talentos** de un árbol de opciones cada vez que subes de nivel. Cada talento te otorga un beneficio o capacidad, que representa las capacidades especializadas que te distinguen de otros personajes.

TALENTO PRINCIPAL

El camino inicial que elegiste en el paso 2 determina tu primer talento. Este **talento principal** es una capacidad importante que otros talentos del camino pueden mejorar.

En tu hoja de personaje. Obtienes el primer talento en tu camino inicial, como se detalla en la parte superior del árbol de talentos de dicho camino. Anota este talento en la parte delantera de la hoja.

ELIGE UN TALENTO DE ASCENDENCIA

La ascendencia que elegiste en el paso 1 te otorga uno o más talentos adicionales.

Si eres cantor, obtienes Cambiar de forma más un talento que te otorga formas iniciales (consulta “Elección de ascendencia cantora” en el capítulo 2).

Si eres humano, obtienes otro talento de camino heroico (consulta “Elección de ascendencia humana” en el capítulo 2). Puedes elegir otro talento dentro de tu camino actual o el primer talento de otro camino.

En tu hoja de personaje. Siguiendo las reglas de la sección “Ascendencia” del capítulo 2, elige tu talento o talentos adicionales y anótalos en la parte delantera de la hoja. Si un talento afecta a tus otras características, anótalo también en los campos apropiados.

PASO 6: EQUIPO

Para reflejar los antecedentes e intereses de tu personaje, obtienes un **equipo inicial** con objetos, dinero y otros recursos. Algunos equipos iniciales también tienen beneficios intangibles, como otorgarte un vínculo con un patrocinador (se detalla en el capítulo 8) o dar un impulso a tus aspiraciones de convertirte en Radiante (se detalla en el capítulo 5).

ELIGE TU EQUIPO INICIAL

Cada personaje comienza con uno de los equipos iniciales del capítulo 7. Tu historia no está restringida por el nombre del equipo inicial, así que elige el que quieras y luego decide cómo has conseguido estos objetos y recursos. Por ejemplo, si eliges el equipo inicial de Cortesano, tal vez lo heredaste de tu noble familia alezi, o quizás los obtuviste ilícitamente durante tu carrera delictiva en Ciudad Thaylen.

En tu hoja de personaje. Elige un equipo inicial del capítulo 7 y luego anota su contenido en los campos correspondientes de la hoja (como “Armas” o “Armadura y equipo”).

ADQUIERE MÁS EQUIPO

Si tu equipo te otorga marcos (la moneda común de Roshar), puedes usarlos para comprar más equipo (o puedes ahorrarlos para más adelante). Puedes comprar cualquiera de las armas, armaduras o equipo indicados en el capítulo 7, ¡pero presta atención a los precios! Como personaje inicial que eres, gran parte del equipo está más allá de tus posibilidades.

En tu hoja de personaje. Si compras equipo adicional, anótalo en los campos correspondientes de la hoja.

ANOTA EL VALOR DE DESVÍO

Algunas armaduras reducen el efecto del daño por golpe, laceración y energía (consulta “Desvío” en el capítulo 3). Tu **valor de desvío** determina cuánto daño puedes ignorar.

En tu hoja de personaje. Si has obtenido una armadura durante este paso, registra su valor de desvío en la parte delantera de la hoja. De lo contrario, tu desvío probablemente sea 0.

PASO 7: HISTORIA

Ahora ya conoces tus capacidades y tienes una idea de qué experiencias te han formado. Ha llegado el momento de consolidar quién eras hasta este momento y, lo que es aún más importante, quién eres hoy.

ELIGE PROPÓSITO Y OBSTÁCULO

Tu **propósito** es tu alma y tu razón de ser. No tiene efectos mecánicos específicos, sino que es lo que te impulsa, te define y te inspira a alcanzar las nobles metas de las aventuras que te aguardan.

Por otro lado, tu **obstáculo** es lo que se interpone en el camino de tu propósito, una y otra vez. Puede ser el orgullo, la impulsividad, la avaricia o cualquier otra cosa que te impida alcanzar el máximo potencial.

En tu hoja de personaje. Elige un propósito y, al menos, un obstáculo, siguiendo las instrucciones de la sección “Propósito y obstáculo” del capítulo 8. Anota estas elecciones en la parte trasera de la hoja.

ELIGE TUS METAS

Los objetivos tangibles que tu personaje se está esforzando por alcanzar a nivel personal durante sus aventuras están representados por las **metas**. Estas son una parte fundamental de tu personaje y de cómo avanza en este juego, así que piénsalas cuidadosamente. Cada meta debe referirse a algo específico que estás tratando de lograr en el juego; podría ser algo tan inmediato como “escapar de la prisión” o tan elevado como “jurar un Ideal de los Caballeros Radiantes”.



Tus metas no solo definen lo que te motiva actualmente, sino que también te otorgan acceso a objetos, personas y recursos poderosos durante tus aventuras. Como se describe en el capítulo 8, cuando logras una meta, desbloqueas una **recompensa**. Estas pueden incluir posesiones (como fabriles o armaduras esquirladas), relaciones (como compañeros de viaje o patrocinadores), estatus más elevado (como títulos nobiliarios), etcétera.

En tu hoja de personaje. Para empezar, crea una o dos metas siguiendo las instrucciones de la sección “Metas” del capítulo 8. Anótalas en la parte trasera de la hoja.

Por ahora, ignora las casillas a la derecha de cada meta. A medida que avance el juego, las usarás para marcar el progreso hacia tus metas.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

Shallan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Velo

CAMINOS

Agente (Espía)

NIVEL

1

ASCENDENCIA

Humana

FUERZA

0

FÍSICO
DEFENSA

11

VELOCIDAD

1

INTELECTO

2

COGNITIVO
DEFENSA

15

VOLUNTAD

3

DISCERNIMIENTO

3

ESPIRITUAL
DEFENSA

16

PRESENCIA

3

ASPECTO DEL PERSONAJE



ARMADURA Y EQUIPO

2 cuchillos

Armadura de cuero (abrigo)

Repa común

Granza

Cuaderno, calamo y tinta

Botella de blanco comecuernos

Mochila

Palanca

Cuerda

Pedernal y acero

Lámpara de aceite y aceite

Comida callejera para 5 días

MARCOS

20

PROPÓSITO

Proteger a aquellos que amo de la dura realidad de un mundo inmisericorde.

OBSTÁCULO

Puedo ser impulsiva, descarada y sobreprotectora.

METAS

Infiltrarme en los Sangre Espectral. 000

000

000

000

000

000

000

000

000

NOTAS

Velo es una mujer alez de carácter fuerte con un pasado misterioso. Se considera una estadadora experta, pero no es tan mundana como parece. Tiene debilidad por las bebidas fuertes y los rudos hombres del puente.

CONEXIONES

Tyn (mentora Sangre Espectral, fallecida)

HOJA DE PERSONAJE JDR COSMERE | © 2025 BROTHERWISE GAMES

LA PARTE TRASERA DE LA HOJA DE PERSONAJE RELLENADA MUESTRA EL EQUIPO, METAS Y TRASFONDO.

CUENTA TU HISTORIA

A estas alturas, probablemente ya te habrás hecho una buena idea no solo de qué es tu personaje, sino también de quién es. No dudes en añadir detalles a tu historia, consultando “Ten en cuenta tus orígenes” al principio del capítulo 2. Considera detalles como los siguientes:

Ocupación. ¿A qué te dedicas? ¿Te conduce a tus aventuras o te distrae de ellas?

Relaciones. ¿Quiénes son las personas más importantes (o problemáticas) en tu vida? ¿Con qué facciones tienes una asociación o estás en desacuerdo? Si tienes pocos contactos, ¿hay alguna razón por la que prefieres trabajar en solitario? Y, lo que es más importante, ¿cómo has conocido a los otros personajes jugadores, si es que los conoces? (Colabora con la DJ y los demás jugadores para crear conexiones entre vuestros personajes).

Lealtades. ¿Tu lealtad hacia amistades o facciones ha entrado en conflicto alguna vez con tus valores o metas? Por ejemplo, quizás eres un miembro mediocre del Diagrama que alguna vez creyó que estaba ayudando a salvar a la humanidad, pero ahora luchas contra la depravación de sus misiones.

Personalidad. La personalidad de tu personaje se irá solidificando a medida que juegues, pero puedes esbozarla ahora. ¿Cuáles son tus preferencias, aversiones, peculiaridades e inclinaciones generales? ¿Disfrutas de las cosas buenas y consideras que un alojamiento pobre es una carga insufrible? ¿O eres frugal y te niegas a gastar de más o a que te estafen? ¿Qué te distingue de otros que comparten tu ascendencia, cultura y ocupación?

Aspecto. ¿Cuáles son tus rasgos distintivos? ¿Qué modas te atraen? ¿Cuánto mides? Puedes anotar tu descripción en el campo “Aspecto del personaje” de la hoja de personaje.

Posible Orden Radiante. ¿Quieres que tu personaje se una algún día a una Orden Radiante? Si es así, considera sintonizar tu historia y personalidad con los principios de una Orden específica, preparándote para vincularte al tipo de spren correspondiente cuando surja la oportunidad.

No necesitas saberlo todo acerca de tu personaje cuando empiezas tus aventuras; siéntete libre de mantener flexibilidad y dejar que durante el juego vaya emergiendo más información acerca de su historia.

PASO 8: CALCULA TUS CARACTERÍSTICAS FINALES

¡Enhorabuena, ya has tomado todas las decisiones importantes! Como paso final de la creación del personaje, usa las instrucciones de esta sección para calcular y registrar las características restantes. El capítulo 3 detalla cómo afectan tus atributos a estos y a otros aspectos del juego.

Al hacerlo, asegúrate de aplicar cualquier bonificación por tus talentos, equipo y otros efectos. Por ejemplo, el talento Serenidad aumenta tu Defensa cognitiva y tu defensa espiritual en 2 puntos.

CALCULA LAS RESERVAS DE RECURSOS

Durante tus aventuras, te vales de tres reservas de recursos, cada una de las cuales tiene un valor máximo que irás agotando y recuperando regularmente durante el juego (consulta “Salud, concentración e Inestabilidad” en el capítulo 3).

SALUD

Este recurso físico representa tu resistencia y aguante a lesiones menores, y aumenta a medida que subes de nivel. En el nivel 1, tu **salud** máxima es igual a:

$$10 + \text{tu atributo Fuerza} + \text{cualquier bonificación o penalización}$$

Anota tu salud máxima en la parte delantera de la hoja, y luego anota el mismo número para tu salud actual. Por ejemplo, en el nivel 1, si tu Fuerza es 2 y no dispones de talentos relevantes ni otros efectos, tu salud máxima y actual es 12.

CONCENTRACIÓN

Este recurso cognitivo representa la determinación mental y la capacidad de resistir la distracción y la angustia emocional. Tu **concentración** máxima es igual a:

$$2 + \text{tu atributo Voluntad} + \text{cualquier bonificación o penalización}$$

Anota tu concentración máxima en la parte delantera de la hoja, luego anota el mismo número para tu concentración actual. Por ejemplo, si tu Voluntad es 2 y no dispones de talentos relevantes ni otros efectos, tu concentración máxima y actual es 4.

INVESTIDURA

Al ser un personaje nuevo, aún no dispones de este recurso espiritual. Si más adelante obtienes Inestabilidad (ver capítulo 5), tu Discernimiento o Presencia la afectarán.

CÓMO CALCULAR LAS DEFENSAS

Tus tres **Defensas** representan tu resiliencia contra ataques, coerción y otros efectos no deseados. Cuanto más altos sean los valores de tus Defensas, más difícil será para los oponentes superar pruebas de habilidad contra ti (consulta la sección “Defensas” del capítulo 3). Anota tus tres Defensas en la parte delantera de la hoja:

Defensa física. Tu Defensa física es igual a $10 + \text{tu atributo Fuerza} + \text{tu atributo Velocidad} + \text{cualquier bonificación o penalización}$. Por ejemplo, si tienes Fuerza 2 y Velocidad 3, y no dispones de talentos o efectos relevantes, tu Defensa física es 15.

Defensa cognitiva. Tu Defensa cognitiva es igual a $10 + \text{tu atributo Intelecto} + \text{tu atributo Voluntad} + \text{cualquier bonificación o penalización}$. Por ejemplo, si tienes Intelecto 2 y Voluntad 2, tu Defensa cognitiva es 14.

Defensa espiritual. Tu Defensa espiritual es igual a $10 + \text{tu atributo Discernimiento} + \text{tu atributo Presencia} + \text{cualquier bonificación o penalización}$. Por ejemplo, si tienes Discernimiento 3 y Presencia 0, tu Defensa espiritual es 13.

CÓMO COMPLETAR OTROS CAMPOS

Ya solo quedan unos pocos campos más en tu hoja de personaje:

Nivel. En la parte delantera de la hoja, anota que tu personaje es de nivel 1. Esto refleja tu poder y experiencia actuales; subirás de nivel a medida que vivas aventuras en el Cosmere. (Consulta la sección “Progreso de los personajes” de este capítulo).

Estados y lesiones. Por ahora, no tienes ningún estado activo. Usarás este campo para hacer un seguimiento de los efectos temporales que experimentes durante el juego (consulta “Estados” y “Lesiones” en el capítulo 9).

Notas. Puedes usar este campo para tomar notas de lo que quieras.

Conexiones. Durante tus aventuras, usarás este campo para hacer un seguimiento de las relaciones especiales que establezcas con PNJs y facciones. A menos que hayas obtenido una conexión anteriormente en la creación del personaje, este campo debe permanecer en blanco por ahora. (Consulta “Conexiones” en el capítulo 8).

¡A JUGAR!

Con la hoja de personaje completada, ¡ya puedes empezar a jugar!

PROGRESO DE LOS PERSONAJES

Durante las partidas, tu personaje vivirá aventuras, se enfrentará a adversidades y hará amigos y enemigos por igual. A medida que eso suceda, avanzarás de dos maneras significativas. En primer lugar, obtendrás recompensas por completar metas personales; estas pueden otorgarte objetos, aliados y capacidades poderosos, como se detalla en el capítulo 8. En segundo lugar, a medida que la campaña avance, la DJ indicará que vuestra historia colaborativa ha alcanzado ciertos hitos. Cuando esto suceda, cada personaje obtendrá un nivel, lo que representa que cada uno de vosotros alcanza un hito significativo en habilidad y experiencia.

RANGOS DE JUEGO

Los niveles por los que avanzas se dividen en cinco **rangos**. A medida que vuestro grupo de aventureros crece en poder y se enfrenta a enemigos más peligrosos, cada rango presenta una experiencia de juego ligeramente diferente:

Rango 1 (niveles 1 a 5). Los personajes están acabando de adquirir sus poderes y aprendiendo dónde y cómo encajan en Roshar. Lidias con problemas y amenazas a escala personal que te afectan a ti y a las personas que te rodean. Tus decisiones podrán atraer a un spren para que se vincule con tu personaje, lo que eventualmente te otorgará acceso a poderosas potencias.

Rango 2 (niveles 6 a 10). Los personajes comienzan a lidiar con problemas de mayor calado en Roshar. En este punto, es probable que algunos personajes hayan adquirido talentos en los poderosos caminos Radiantes y hayan jurado algunos Ideales. Otros personajes pueden haber obtenido ya sus propias hojas esquirladas.

Rango 3 (niveles 11 a 15). Los personajes comienzan a enfrentarse a desafíos a una escala que causa impacto en todo Roshar. Es posible que estés luchando contra Fusionados u otros adversarios poderosos, y algunos personajes podrían haber obtenido una armadura esquirlada.

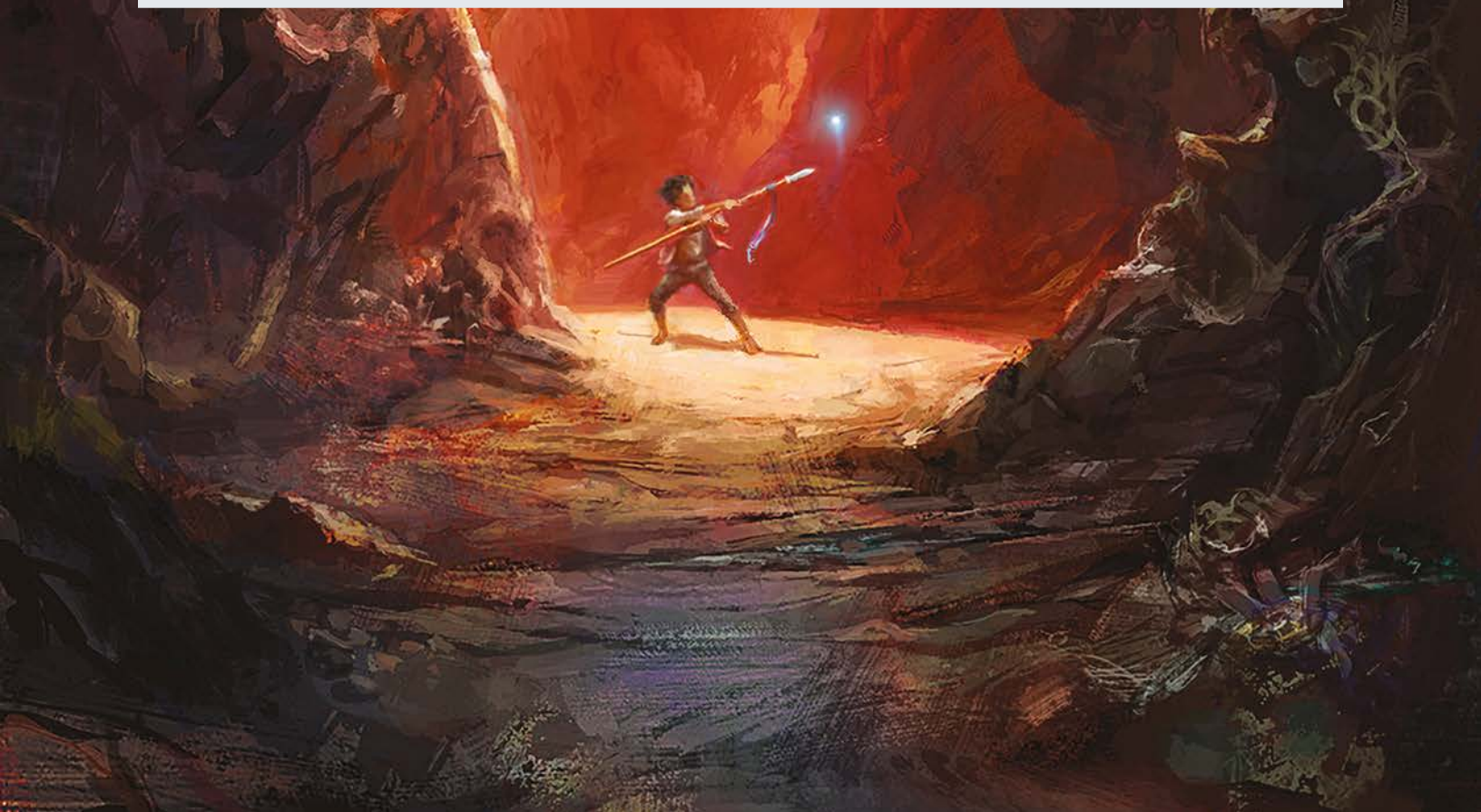
Rango 4 (niveles 16 a 20). Los personajes se enfrentan a desafíos no solo en Roshar, sino que potencialmente se extenderán a todo el Cosmere. Aunque has dominado en gran medida tus poderes, ahora te enfrentas a enemigos de otro mundo y amenazas desconocidas.

Rango 5 (nivel 21 o superior). Después del nivel 20, has aceptado tu identidad, tus poderes y tu destino. Llegados a este punto, podrías estar liderando la lucha contra amenazas que ponen en peligro a todo el Cosmere, o retirarte a una vida de paz después de un trabajo bien hecho.

El rango de tu personaje afecta principalmente al ámbito de tus aventuras actuales, pero también afecta a algunas de tus características. Por ejemplo, al comienzo de cada rango obtienes talentos de ascendencia; tu rango máximo de habilidad aumenta junto con tu nivel; y algunos de tus talentos pueden volverse más poderosos.

PROGRESO DE LOS PERSONAJES

Rango	Nivel de personaje	Puntos de atributo	Salud obtenida	Grado de habilidad máximo	Grados en habilidad	Talentos obtenidos
1	1	12 puntos de atributo	10 + FUE salud	2	4 grados en habilidad (+1 del camino inicial)	1 talento del camino inicial más talento(s) de ascendencia adicional(es)
	2	—	+5 salud	2	+2 grados en habilidad	+1 talento
	3	+1 punto de atributo	+5 salud	2	+2 grados en habilidad	+1 talento
	4	—	+5 salud	2	+2 grados en habilidad	+1 talento
	5	—	+5 salud	2	+2 grados en habilidad	+1 talento
2	6	+1 punto de atributo	+4 + FUE salud	3	+2 grados en habilidad	+1 talento más talento de ascendencia adicional
	7	—	+4 salud	3	+2 grados en habilidad	+1 talento
	8	—	+4 salud	3	+2 grados en habilidad	+1 talento
	9	+1 punto de atributo	+4 salud	3	+2 grados en habilidad	+1 talento
	10	—	+4 salud	3	+2 grados en habilidad	+1 talento
3	11	—	+3 + FUE salud	4	+2 grados en habilidad	+1 talento más talento de ascendencia adicional
	12	+1 punto de atributo	+3 salud	4	+2 grados en habilidad	+1 talento
	13	—	+3 salud	4	+2 grados en habilidad	+1 talento
	14	—	+3 salud	4	+2 grados en habilidad	+1 talento
	15	+1 punto de atributo	+3 salud	4	+2 grados en habilidad	+1 talento
4	16	—	+2 + FUE salud	5	+2 grados en habilidad	+1 talento más talento de ascendencia adicional
	17	—	+2 salud	5	+2 grados en habilidad	+1 talento
	18	+1 punto de atributo	+2 salud	5	+2 grados en habilidad	+1 talento
	19	—	+2 salud	5	+2 grados en habilidad	+1 talento
	20	—	+2 salud	5	+2 grados en habilidad	+1 talento
5	21 o más	—	+1 salud	5	Elige: +1 grado de habilidad o +1 talento (más talento de ascendencia adicional solo en nivel 21)	



CÓMO SUBIR DE NIVEL

Cuando subes de nivel, tu poder y tus habilidades aumentan, como se indica en la tabla Progreso de los personajes en esta misma sección. Sigue estos pasos para progresar con tu personaje:

1. Incrementa el nivel de tu personaje en 1.
2. Si así lo indica tu nuevo nivel, incrementa un atributo y sus características relacionadas.
3. Incrementa tu salud.
4. Obtienes grados en habilidad.
5. Obtienes un talento nuevo.

PASO 1: INCREMENTA TU NIVEL

Tu personaje empieza el juego en el nivel 1 y subes un nivel cuando la aventura alcanza un hito, según lo indicado por la DJ.

PASO 2: INCREMENTA UN ATRIBUTO

En los niveles 3, 6, 9, 12, 15 y 18, incrementa un atributo de tu elección en 1, como se indica en la tabla Progreso de los personajes (ningún otro nivel otorga incrementos de atributo). Ningún atributo puede llegar a estar por encima de 5 de esta manera, pero algunos talentos podrían mejorar temporalmente tus atributos, lo cual no cuenta para este límite.

Asegúrate de actualizar los modificadores de habilidad y otras características afectadas por este atributo en la hoja de personaje; la sección “Atributos” del capítulo 3 explica qué debes recalcular para cada uno de ellos.

PASO 3: INCREMENTA TU SALUD

Incrementa tu salud máxima y actual en la cantidad que se especifica en la tabla Progreso de los personajes para el nuevo nivel.

PASO 4: OBTIENES GRADOS EN HABILIDAD

Cada vez que subes de nivel (hasta el nivel 20), obtienes 2 grados en habilidad a tu elección. A partir del nivel 21, obtienes un grado de habilidad o un talento a tu elección (consulta el paso 5), no ambos, tal como se indica en la tabla Progreso de los personajes.

No puedes tener más grados en una habilidad que el **grado de habilidad máximo** para tu rango, como se muestra en la columna Grado de habilidad máximo de la tabla Progreso de los personajes. Sin embargo, algunos talentos podrían mejorar temporalmente tus habilidades, lo cual no cuenta para este límite.

Más allá de las limitaciones anteriores, puedes distribuir estos nuevos grados en habilidad entre las habilidades que desees, incluidas las de potencia obtenidas de los caminos Radiantes.

Por cada grado que obtengas, marca una casilla junto a esa habilidad en tu hoja de personaje, y aumenta su modificador en 1.

PASO 5: OBTIENES UN TALENTO

Cada vez que subes de nivel (hasta el nivel 20), obtienes un talento. A partir del nivel 21, obtienes un grado de habilidad o un talento a tu elección (consulta el paso 4), no ambos, tal como se indica en la tabla Progreso de los personajes.

Además, tu ascendencia te otorga un talento adicional al comienzo de cada rango (niveles 1, 6, 11, 16 y 21); la sección “Ascendencia” del capítulo 2 detalla qué talentos adicionales están disponibles para tu ascendencia.

Siempre que elijas un talento, deberás cumplir con sus prerrequisitos (como se describe en la siguiente sección).

PRERREQUISITOS

Algunas capacidades (normalmente talentos) presentan **prerrequisitos** que debes cumplir antes de seleccionarlos o beneficiarte de ellas. Por ejemplo, es posible que debas jurar un Ideal u obtener más grados en una habilidad concreta antes de que se te permita elegir un talento en particular. Además, cada talento (excepto un talento principal) requiere tener el talento que lo precede en el árbol de talentos, tal y como se describe en “Cómo progresar por un camino” en el capítulo 4.

Algunos efectos aumentan permanentemente tus características, y estos cuentan para dichos prerrequisitos. Sin embargo, si obtienes una bonificación temporal de talentos, fabriles o efectos similares, esta no se tiene en cuenta para los prerrequisitos. Por ejemplo, si eres un cantor en forma artística, tu Discernimiento aumenta temporalmente, no obstante, como esa bonificación termina cuando cambias de forma, no se tiene en cuenta para los prerrequisitos que requieren un determinado valor de Discernimiento.



CÓMO ELEGIR RECOMPENSAS

A medida que tu personaje avance, completarás metas que te permitirán elegir recompensas especiales (consulta el capítulo 8, “Metas y recompensas”). Quizás quieras pensar en ello con antelación y hablar con la DJ sobre qué recompensas quieres tratar de conseguir. Si tu personaje se convierte en un Radiante, probablemente gastarás la mayor parte de tus recompensas en fortalecer tu vínculo spren y jurar Ideales, pero esto desvía tu atención de aumentar tu estatus, recursos y afiliaciones estratégicas. Así, mientras que los personajes Radiantes suelen conseguir un poder personal más impresionante, los personajes heroicos a menudo obtienen conexiones formidables y activos clave para dominar a sus enemigos e inscribirse en las leyendas.



Él lo vio en sus ojos. La angustia, la frustración. La terrible nada que arañaba en su interior y buscaba sofocarla. Ella lo sabía. Estaba allí dentro. La habían destrozado. Entonces Shallan sonrió. Oh, tormentas. Aún así, sonreía.



ORÍGENES

LA HISTORIA DE LA VIDA DE TU PERSONAJE EMPIEZA mucho antes de que lo haga la partida. Desde luego, no tienes que escribir una novela épica para narrar su trasfondo, pero la campaña cobrará más sentido si tienes una idea básica de cuál es el origen de tu personaje (y de cómo podría estar conectado al resto de personajes jugadores). Este capítulo te ayuda a asentar esos cimientos, incluidas algunas decisiones que son puramente de ambientación y otras que tendrán un profundo impacto en tus características de juego.

TEN EN CUENTA TUS ORÍGENES

Al comenzar a crear tu personaje, piensa en el sinuoso camino que lo condujo al momento en que comienzan sus aventuras. ¿Quién es y de dónde viene? ¿Qué ha aprendido a lo largo de la vida, ya sea voluntariamente o bajo presión? ¿Cómo conforma su personalidad a sus intereses? Y lo más importante, ¿qué relato quieres establecer a través de sus orígenes? Durante el paso 7 de la creación del personaje consolidarás estos detalles, pero tenerlos en cuenta ahora podría ayudarte a tomar otras decisiones en torno a su creación.

Las historias más amenas y satisfactorias tienden a centrarse menos en las cosas extraordinarias que puede hacer un personaje y más en los sacrificios que hace y los desafíos que supera para poder lograr lo extraordinario. Independientemente de si tu personaje está destinado a vincularse con un spren y convertirse en Caballero Radiante, o de si alcanzará la grandeza por sí mismo, es probable que su pasado incluya ciertos momentos de dificultad y perseverancia. Con eso en mente, es hora de comenzar a crear la historia de tu personaje, empezando por sus orígenes.

*Dalinar se enfrenta
a recuerdos de su
pasado.*

ASCENDENCIA Y CULTURA

Durante el primer paso de la creación del personaje, eliges la ascendencia y las culturas que te han formado. En las secciones siguientes de este capítulo se detallan estas decisiones y cómo afectan a las reglas del juego.

COSAS A TENER EN CUENTA SOBRE LA HISTORIA

Durante el paso 7 de la creación del personaje tomarás más decisiones acerca de tu trasfondo, pero ya puedes empezar a tener en cuenta los siguientes factores. No afectan a las características de juego, pero ciertamente dan forma a quiénes eres y cómo respondes en las aventuras.

OCUPACIÓN

Dependiendo de la edad y capacidad de tu personaje, podrías decidirte por una ocupación pasada o presente. Esa experiencia no tiene por qué estar estrechamente relacionada con tus acciones o tu papel en el grupo, pero puede ayudarte a tomar muchas decisiones. Por ejemplo, tu ocupación podría influir en la posterior elección de talentos; tu equipo inicial podría dejar entrever esta ocupación; y cuando disfrutes de un descanso entre aventuras, incluso podrías ejercer tu oficio para ganar algunas esferas (consulta “Reposo” en el capítulo 9).

Recuerda, tu experiencia y destreza se deben corresponder con tu nivel. Un personaje de nivel 1 no podría ser aún un señor de batallón (consulta “Títulos” en el capítulo 8), pero sí cuidador de un establo de ryshadios reales con la pericia apropiada.

IDENTIDAD

Tu ocupación podría formar parte del pasado, pero llevas contigo gran parte de tu identidad a dondequiera que vayas. ¿Qué edad tienes? ¿Cuál es tu identidad de género? ¿Pertenece a algún grupo (por circunstancias o por elección) que consideres parte principal de tu identidad?

AMIGOS Y FACCIÓNES

Nadie vive completamente aislado. Considera qué relaciones te han formado más como persona. Esto puede incluir a la familia (y la familia que eliges), viejas amistades, compañeros de confianza, rivales acérrimos, etc. ¿Hay alguien de quien seas responsable, con quien tengas una deuda o por quien estés afligido? Además de personas individuales, ¿a qué facciones les debes lealtad? ¿Estás conectado con algún gobierno, religión, gremio, ejército, grupo criminal u organización secreta?

ASCENDENCIA

Tu **ascendencia** refleja de quién descienes. Cuando eliges una ascendencia en el paso 1 de la creación del personaje, afecta a tu identidad y aspecto general, determina tu tamaño (consulta “Tamaño y espacio” en el capítulo 10) y te otorga talentos u otras capacidades para representar rasgos únicos de tu especie.

Aunque tu ascendencia puede ser parte importante de tu identidad, no te define. En una sección posterior, elegirás la cultura y la sociedad en las que creciste, y posiblemente serán diferentes de las que hayas adoptado actualmente. Estas ejercen una influencia significativa sobre cómo ves el mundo y lo que quieres, que podría diferir completamente de lo que los demás esperan de ti.

Esta sección detalla las dos especies de humanoides inteligentes que viven en Roshar: humanos y cantores.



ASCENDENCIA HUMANA

La mayor parte de Roshar está dividida en naciones gobernadas por humanos con poblaciones mayoritariamente humanas.

Dentro de la especie humana hay muchos grupos étnicos representados, algunos de los cuales incluyen ascendencia lejana de cantores. Aunque cada uno de los grupos étnicos comparte características físicas comunes entre muchos de sus individuos, dichas características pueden expresarse de manera muy diferente entre personas. A causa del “derecho a viajar” de los vorin, de las relaciones internacionales y de las diásporas nacidas del conflicto, la mayoría de las naciones tienen cierto grado de diversidad étnica entre sus ciudadanos.

La sección “Cultura” de este capítulo analiza las naciones de Roshar y las etnias más comunes de las personas que viven allí.

ELECCIÓN DE ASCENDENCIA HUMANA

Si eliges la **ascendencia humana**, tu tamaño es Mediano y obtienes los siguientes beneficios en los niveles especificados:

Talentos adicionales de ascendencia (niveles 1, 6, 11, 16 y 21). Durante el paso 5 de la creación del personaje, obtienes un talento adicional. Como humano, debes elegir este talento de un camino heroico (como los que se mencionan en el capítulo 4). Siempre que alcances un nuevo rango (como se indica en la tabla Progreso de los personajes en el capítulo 1), obtendrás un nuevo talento adicional de un camino heroico.

Como de costumbre, debes cumplir con los prerequisites para estos talentos (consulta la sección “Cómo progresar por un camino” del capítulo 4).

ASCENDENCIA CANTORA

Los cantores son la población indígena de Roshar, aunque este conocimiento fue suprimido por los humanos y se perdió durante muchas Desolaciones. Los cantores pueden cambiar de forma al vincularse con spren durante las altas tormentas, alterando así su apariencia y habilidades. Sus capacidades intelectuales y emocionales son iguales a las de los humanos, pero a diferencia de estos, cuyas capacidades generalmente permanecen constantes, las formas de cantor tienen la notable capacidad de amplificar temporalmente algunas capacidades mientras otras permanecen inactivas.

Los cantores tienen la piel jaspeada de negro, blanco o rojo. Sus mechones de pelo varían en tono, incluyendo naranja, rojo y negro. Un caparazón protector cubre partes de su cuerpo, aunque ciertas formas presentan un caparazón más sustancial, que actúa como armadura biológica. Cuando un cantor adopta una nueva forma, esta puede influir en sus cualidades físicas, en aspectos de su personalidad y en su acceso (o falta de él) a ciertos ritmos.

Los cantores utilizan estos ritmos, que impregnan todo Roshar, para añadir contexto emocional y profundidad a sus palabras. Aunque la mayoría de los humanos no pueden comprender los ritmos, los cantores los asocian con emociones específicas. Cada cantor imbuye sus palabras con una cadencia que representa su estado de ánimo. Con concentración, incluso pueden armonizar un ritmo falso; a veces los cantores hacen esto para corregirse a sí mismos y, otras veces, para engañar a su audiencia. Por ejemplo, un cantor puede armonizar al Ritmo de la Paz para disminuir su propia ansiedad, o tararear el Ritmo de la Consideración para fingir que está prestando mucha atención a una discusión que le resulta aburrida. Otros ejemplos de ritmos comunes incluyen el Ritmo de la Determinación, el Ritmo de los Terrores, el Ritmo de la Alegría o el Ritmo de lo Perdido.



CANTORA EN FORMA DIESTRA

La sección “Cultura” de este capítulo describe a los oyentes (una cultura de cantores) y también resume las experiencias de otros cantores que viven en tierras gobernadas por humanos. Puedes saber más sobre los cantores en el capítulo 2 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*.

ELECCIÓN DE ASCENDENCIA CANTORA

Si eliges la **ascendencia cantora**, tu tamaño es Mediano y obtienes los siguientes beneficios en los niveles especificados:

Árbol de talentos únicos (nivel 1). Siempre que obtengas un talento nuevo, podrás elegirlo del árbol de talentos de cantor de este capítulo (además de los otros árboles a los que tengas acceso).

Cambiar de forma (nivel 1). Obtienes el talento Cambiar de forma (principal de cantor) del árbol de cantor, junto con un talento adicional vinculado. Decide en qué forma vas a comenzar la partida, eligiendo de entre las formas de esos dos talentos. A medida que subes de nivel, puedes aprender nuevas formas de los talentos del árbol de cantor.

Talentos adicionales de ascendencia (niveles 6, 11, 16 y 21). Siempre que alcances un nuevo rango (como se indica en la tabla Progreso de los personajes en el capítulo 1), obtendrás un talento adicional. Debes elegirlo del árbol de cantor o de cualquier camino heroico (consulta el capítulo 4).

Como de costumbre, debes cumplir con los prerequisites para estos talentos (consulta la sección “Cómo progresar por un camino” del capítulo 4).

TALENTOS DE CANTOR

Los siguientes talentos están disponibles para personajes con ascendencia cantora. Consulta “Cómo usar los talentos” en el capítulo 4 para obtener información sobre cómo interpretar y usar estos talentos.

CAMBIAR DE FORMA (PRINCIPAL DE CANTOR)

Prerrequisito: ascendencia cantora

Activación: ►►

Aprendes a vincularte con un spren durante las altas tormentas y cambias tu forma. Esta transformación no solo altera tu apariencia, sino también tus fortalezas física, cognitiva y espiritual, e incluso tu personalidad.

Cuando adquieres este talento, comienzas con dos formas de cantor, forma gris y forma carnal:

Forma gris. Tu forma no está especializada, ya que el spren con el que te has vinculado no otorga forma. Puedes pasar desapercibido como un “parshmenio” en la mayoría de las sociedades humanas, pero no obtienes otros beneficios de tu forma.

Forma carnal. Te has vinculado con un vidaspren y tu forma está especializada para la reproducción.

▶▶▶ CAMBIAR DE FORMA (PRINCIPAL DE CANTOR)

Prerrequisito: ascendencia cantora

Durante una alta tormenta, puedes cambiar a forma gris, forma carnal u otra de tus formas de cantor.

FORMAS DE CANTOR

∞ FORMAS DE DELICADEZA

Obtienes forma artística y forma diestra

Forma artística: Discernimiento +1, pericias en Pintura y Música, ventaja en pruebas de Manufactura y pruebas para proporcionar entretenimiento.

Forma diestra: Velocidad +1, concentración +2.

∞ FORMAS DE SABIDURÍA

Obtienes forma de mediación y forma sabia

Forma de mediación: Presencia +1. Puedes Ayudar sin gastar concentración.

Forma sabia: Intelecto +1. Obtienes una pericia cultural o de utilidad y un grado en una habilidad cognitiva no de potencia de manera temporal.

∞ FORMAS DE DETERMINACIÓN

Obtienes forma de guerra y forma de trabajo.

Forma de guerra: Fuerza +1, desvío +1.

Puedes saltar horizontalmente hasta tu valor de movimiento y verticalmente hasta la mitad de tu valor de movimiento.

Forma de trabajo: Voluntad +1, ignoras Agotado. Puedes hacerte pasar por un "parshmenio".

∞ MENTE AMBICIOSA

Prerrequisito: Disciplina 3 o superior

Aumenta tu Defensa cognitiva en 2. Puedes vincularte con un vacíospre, pero una vez al día con ✨, debes superar una prueba de Disciplina (CD 15) o quedas Aturdido.

∞ FORMAS DE DESTRUCCIÓN

Obtienes forma funesta y forma tormenta

Forma funesta: Fuerza +2, desvío +2. Puedes usar Acometida reactiva para Agarrar en lugar de atacar.

Forma tormenta: Fuerza +1, Velocidad +1, desvío +1. Puedes Desatar rayos con ▶▶: Gasta 1 punto de concentración para hacer un ataque a distancia con Disciplina (18 metros) contra Física. Tira 2d8 de daño por energía y, con un impacto, el objetivo queda Desorientado.

∞ FORMAS DE EXPANSIÓN

Obtienes forma emisaria y forma comunicadora

Forma emisaria: Intelecto +1, Presencia +1. Conoces todos los idiomas y obtienes una ventaja en pruebas de Perspicacia respecto a las intenciones de los demás.

Forma comunicadora: Velocidad +2, ignora Ralentizado. Gasta 1 punto de concentración para obtener una ventaja en pruebas de Agilidad, Sigilo o Hurto.

∞ FORMAS DE MISTERIO

Obtienes forma pútrida y forma nocturna

Forma pútrida: Voluntad +2. Puedes gastar 1 punto de concentración o 1 punto de Investidura para evitar que un personaje en tu cercanía recupere salud o concentración.

Forma nocturna: Discernimiento +1, Intelecto +1, concentración +2. Percibes fogonazos impredecibles del futuro. Antes de cada sesión, tira dos d20, que puedes usar para reemplazar tiradas de d20 de enemigos y aliados.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↶ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

Si te encuentras al aire libre durante una alta tormenta, podrás activar este talento para cambiar a forma gris, o para llevar un spren a tu gema corazón y cambiar a forma carnal o cualquier forma que hayas desbloqueado en el árbol de talentos de cantor. El tipo de spren vinculado determinará tu nueva forma. En la mayoría de los casos, puedes encontrar y vincular automáticamente el tipo de spren requerido para dicha forma. Sin embargo, si la DJ determina que las circunstancias actuales hacen que el spren sea difícil de localizar, es posible que debas interpretar la situación o tener éxito en una prueba para conseguirlo.

Mientras estás en una forma concreta, obtienes sus acciones, aumentos de características y otros efectos de manera temporal (incluso si esto aumenta tus características por encima del máximo); estos efectos solo duran hasta que asumes una forma diferente al volver a usar este talento. Solo puedes estar en una forma a la vez.



FORMA DE GUERRA

FORMAS DE DELICADEZA

Prerrequisito: talento principal Cambiar de forma

Activación: ∞

Obtienes dos nuevas formas de cantor (forma artística y forma diestra) en las que transformarte usando Cambiar de forma.

FORMA ARTÍSTICA

La forma artística se especializa en la expresión creativa.

Obtienes un discernimiento amplificado de los ritmos, los colores y otros aspectos del mundo que te rodea. Si tienes caparazón, es puramente cosmético y representa tu autoexpresión radical.

Te has vinculado a un creacionspren. Mientras estás en esta forma, aumentas tu Discernimiento en 1 y obtienes las pericias de utilidad Pintura y Música.

Además, obtienes una ventaja en las pruebas de Manufactura y en las pruebas relacionadas con el entretenimiento, como cantar y bailar.

FORMA DIESTRA

La forma diestra se especializa en la flexibilidad física y mental.

Tu caparazón protector es mínimo; en cambio, tienes un rango de movimiento y concentración mental aumentados.

Te has vinculado a un vientospren. Mientras estás en esta forma, tu Velocidad aumenta en 1. Cuando cambias a esta forma, tu concentración máxima y tu concentración actual aumentan en 2, y cuando asumes una forma diferente, ambas disminuyen en 2.

FORMAS DE DETERMINACIÓN

Prerrequisito: talento principal Cambiar de forma

Activación: ∞

Obtienes dos nuevas formas de cantor (forma de guerra y forma de trabajo) en las que transformarte usando Cambiar de forma.

FORMA DE GUERRA

La forma de guerra se especializa en el combate, lo que aumenta tu fuerza y resistencia. Tu cuerpo es grande y está cubierto por un grueso caparazón que te protege como una armadura. Cualquier aversión que puedas sentir normalmente por la violencia, el dolor y la muerte se vuelve ligeramente menos pronunciada en la forma de guerra.

Te has vinculado a un dolorspren. Mientras estás en esta forma, tu Fuerza aumenta en 1 y tu valor de desvío aumenta en 1. Este desvío no se acumula al de las armaduras, así que si llevas armadura sobre tu caparazón, elige qué valor vas a usar.

Además, cuando te mueves, puedes saltar una distancia horizontal hasta tu valor de movimiento, o una distancia vertical hasta la mitad de tu valor de movimiento, sin tener que superar una prueba de Atletismo.

FORMA DE TRABAJO



FORMA DE TRABAJO

La forma de trabajo se especializa en las tareas físicas. Esta forma te ayuda a llevar a cabo las labores hasta su finalización, lo que te otorga determinación y resistencia. Tienes un cuerpo robusto con modestas crestas de caparazón.

Te has vinculado a un gravitacionspren. Mientras estás en esta forma, tu Voluntad aumenta en 1 e ignoras los efectos del estado Agotado.

Además, puedes camuflarte fácilmente para pasar desapercibido como un “parshmenio” en la mayoría de las sociedades humanas, aunque la gente podría comenzar a notar las diferencias en tu forma si te pillan haciendo algo sospechoso.

FORMAS DE SABIDURÍA

Prerrequisito: talento principal Cambiar de forma

Activación: ∞

Obtienes dos nuevas formas de cantor (forma de mediación y forma sabia) en las que transformarte usando Cambiar de forma.

FORMA DE MEDIACIÓN

La forma de mediación se especializa en la comunicación, ya sea conectando con nuevas personas o enseñando a quienes ya conoces bien. Tu caparazón es suave y tus rasgos faciales están bien definidos y son expresivos.

Te has vinculado a un unespren. Mientras estás en esta forma, tu Presencia aumenta en 1.

Además, no tienes que gastar concentración para usar la reacción Ayudar.

FORMA SABIA

La forma sabia se especializa en la erudición, mejorando los procesos mentales y la memoria. Te vuelves más paciente y analítico, pero también puedes sentirte más inclinado hacia la ambición. Tienes mechones de pelo largos y la parte inferior del cuerpo acolchada, adecuada para el trabajo sedentario.

Te has unido a un logispren. Mientras estás en esta forma, tu Intelecto aumenta en 1.

Además, cuando adoptas esta forma, elige una pericia cultural o de utilidad que no tengas ya, y también una habilidad cognitiva no de potencia. Obtienes esa pericia y un grado adicional en esa habilidad temporalmente.

Si obtienes el talento Ilustración del camino de Erudito, la pericia y el grado de habilidad que obtienes de tu forma sabia cuentan como otorgados por Ilustración; cuando Ilustración te permita reasignar pericias y habilidades, tu pericia y habilidad de la forma sabia también serán elegibles para la reasignación. No puedes elegir la misma habilidad para la forma sabia e Ilustración.

FORMA SABIA



MENTE AMBICIOSA

Prerrequisito: Disciplina 3 o superior, y el talento Formas de delicadeza, Formas de determinación o Formas de sabiduría.

Activación: ∞

Tu creciente sed de poder te predispone a la influencia de Odium.

Aunque todavía no te has unido a un vacíospre, la influencia de Odium permea tu mente y tu Defensa cognitiva aumenta en 2.

Si más adelante adquieres un talento que te otorga formas de poder, puedes usar Cambiar de forma para atraer a un vacíospre. La unión con este spre sigue las mismas reglas que si adoptaras otras formas.

Mientras estás unido a un vacíospre, te vuelves vulnerable a su influencia; una vez al día, cuando obtienes una Complicación en una prueba, debes superar una prueba de Disciplina CD 15 o quedas Aturdido hasta el final de tu siguiente turno mientras luchas contra la influencia del vacíospre. Si has jurado el Primer Ideal de una orden Radiante, superas esta prueba automáticamente.

FORMAS DE DESTRUCCIÓN

Prerrequisito: talento Mente ambiciosa

Activación: ∞

Obtienes dos nuevas formas de cantor (forma funesta y forma tormenta) en las que transformarte usando Cambiar de forma.

FORMA FUNESTA

Forma funesta se especializa en una fuerza y persistencia inquebrantables, y se usa comúnmente para proteger objetos o prisioneros. Tienes un caparazón considerable con una cresta irregular de púas que te recorre la cabeza y los hombros. Sientes inclinación a obedecer a tus superiores, pero también a ser obstinado con los demás.

Te has unido a un desalmaspre, un tipo de vacíospre. Mientras estás en esta forma, tu Fuerza aumenta en 2 y tu valor de desvío aumenta en 2. Este desvío no se acumula con las armaduras, así que, si llevas armadura sobre tu caparazón, elige qué valor usar.

Además, cuando un personaje desencadena una Acometida reactiva a tu favor, puedes usar esa reacción para tratar de Agarrar en lugar de atacar; para ello, debes gastar 1 punto de concentración como de costumbre para Acometida reactiva.

FORMA TORMENTA

Forma tormenta es una forma de batalla de élite optimizada para la destreza física y los ataques perfeccionados. Estás cubierto por un caparazón blindado que mejora la manipulación y que crece debajo de tu piel, atravesándola con crestas y púas. Puedes manipular y desatar poderosos rayos rojos contra tus enemigos.

Te has unido a un tormentaspre, un tipo de vacíospre. Mientras estás en esta forma, tu Fuerza aumenta en 1, tu Velocidad aumenta en 1 y tu valor de desvío aumenta en 1. Este desvío no se acumula con las armaduras, así que si llevas armadura sobre tu caparazón, elige qué valor usar.

Además, puedes usar Desatar rayos:

► **Desatar rayos.** Tu cuerpo crepita con los relámpagos rojos y antinaturales de la tormenta eterna, que puedes desatar en un arco violento. Gasta 1 punto de concentración o 1 punto de Investidura para hacer un ataque a distancia de Disciplina contra la Defensa física de un objetivo situado a 18 metros o menos. Tira 2d8 de daño por energía. Con un impacto, el objetivo también queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno. Si has adoptado la forma tormenta recientemente, la DJ podría subir la apuesta en este ataque debido a la imprevisibilidad del arco de relámpago.

A medida que obtengas grados en Disciplina, la magnitud de los dados de daño de este ataque aumenta: con 4 grados, tiras 2d10 de daño (en lugar de 2d8), y con 5 grados o más, tiras 2d12 de daño.

FORMA FUNESTA



FORMAS DE EXPANSIÓN

Prerrequisito: talento Mente ambiciosa

Activación: ∞

Obtienes dos nuevas formas de cantor (forma emisaria y forma comunicadora) en las que transformarte usando Cambiar de forma.

FORMA EMISARIA

La forma emisaria es una forma embellecida que se usa a menudo para satisfacer las necesidades administrativas de los Fusionados. Tu forma de alta estatura se eleva por encima de los demás y tu caparazón ornamentado es singularmente atractivo. Comprendes cualquier idioma tras una breve exposición y puedes captar el contexto oculto con las pistas más sutiles.

Te has vinculado a un fanatispren, un tipo de vacíospre. Mientras estás en esta forma, tu Intelecto aumenta en 1, tu Presencia aumenta en 1 y puedes hablar, leer, escribir y entender todos los idiomas.

Además, obtienes una ventaja en las pruebas de Perspicacia realizadas para interpretar los deseos o intenciones de los demás.

FORMA COMUNICADORA



FORMA COMUNICADORA

La forma comunicadora otorga velocidad y resistencia, ideales para exploradores. Tu cuerpo ágil y musculoso está protegido en la parte delantera por un caparazón ligero con bordes suaves y púas aerodinámicas que recorren la parte posterior de tus antebrazos y pantorrillas. Puedes correr grandes distancias y evitar que te detecten.

Te has vinculado a un prisaspren, un tipo de vacíospre. Mientras estás en esta forma, tu Velocidad aumenta en 2 e ignoras los efectos del estado Ralentizado.

Además, cuando realizas una prueba de Agilidad, Sigilo o Hurto, puedes gastar 1 punto de concentración para obtener una ventaja en esta prueba.

FORMA PÚTRIDA



LOS VACÍOSPREN Y LAS FORMAS DE PODER

Mientras que la mayoría de los spren que se vinculan con los cantores están conectados a las esquirlas Honor o Cultivación, los vacíospreñ son poderosos spren conectados con Odium. Vincularse a un vacíospreñ te hace más susceptible a la influencia de Odium, pero también te da acceso a formas poderosas. Los talentos Formas de destrucción, Formas de expansión y Formas de misterio te proporcionan acceso a dos de estas formas de poder (también conocidas como formas regias).

En estas formas, puedes tararear ritmos nuevos y malévolos, y es posible que los ritmos ordinarios te resulten distantes. Tu nuevo poder te envalentona y, según tu personalidad, es posible que sientas una mayor agresividad o apatía hacia los demás. Si forjas un vínculo Nahel con un spren Radiante, esto te ayuda a conservar tu disposición habitual sin problemas.

FORMAS DE MISTERIO

Prerrequisito: talento Mente ambiciosa

Activación: ∞

Obtienes dos nuevas formas de cantor (forma pútrida y forma nocturna) en las que transformarte usando Cambiar de forma.

FORMA PÚTRIDA

La enigmática forma pútrida otorga una habilidad insidiosa para minar la vitalidad de otros seres. Tu delgado caparazón es irregular, quebradizo y asimétrico. Las personas que tocas se sienten menos resilientes mientras permaneces en contacto con ellas. Esta descomposición espiritual afecta no solo a sus cuerpos, sino también a sus mentes, haciendo que tengan pesadillas hasta mucho después del hecho.

Te has unido a un desgraciopren, un tipo de vacíospreñ. Mientras estás en esta forma, tu Voluntad aumenta en 2 y puedes usar Toque putrefacto:

★ **Toque putrefacto.** Antes de que un personaje dentro de tu alcance recupere salud o concentración, puedes gastar 1 punto de concentración o 1 punto de Investidura para evitar que lo haga. El personaje no recupera esa salud o concentración, pero pierde cualquier acción, Investidura u otros recursos que ha gastado.



Formas de poder. La capacidad de remodelar el mundo. Una fuerza más allá de la que nunca hayas podido soñar con tener.

FORMA NOCTURNA

La forma nocturna otorga visiones impredecibles del futuro, y tus sentidos se agudizan, especialmente por la noche. Un caparazón con forma de pétalo crece desde tu cráneo, enmarcando tus orejas y mejorando tu capacidad para percibir ritmos. Bajo diversas luces, tu caparazón refleja diferentes patrones iridiscentes.

Te has vinculado a un nochespreñ, un tipo de vacíospreñ. Mientras estás en esta forma, tu Discernimiento aumenta en 1 y tu Intelecto aumenta en 1. Cuando cambias a esta forma, tu concentración máxima y actual aumentan en 2, y cuando asumes una forma diferente, ambas disminuyen en 2.

Además, tu vínculo con un nochespreñ te ha otorgado habilidades precognitivas, quieras o no. Mientras estás en esta forma, obtienes las capacidades Premoniciones interpuestas y Premoniciones esporádicas:

➤ **Premoniciones interpuestas.** Al comienzo de cada sesión, tira dos d20 y anota ambos resultados. Cuando un enemigo o un aliado dispuesto al que puedas sentir realice una prueba, podrás usar esta reacción para reemplazar la tirada del d20 de la prueba con uno de tus números anotados. Podrás reemplazar ese número después de ver el resultado de la tirada y de que se aplique cualquier ventaja, pero antes de que se resuelvan los efectos. Pierdes un número anotado cuando lo usas para reemplazar una tirada de d20 o cuando termina la sesión, lo que ocurre antes.

★ **Premoniciones esporádicas.** A discreción de la DJ, de vez en cuando puedes percibir fogonazos del futuro en momentos impredecibles. Cuando esto sucede, la DJ puede describir vagos destellos de imágenes, sonidos e impresiones en tu mente, insinuando lo que podría llegar a suceder.

CONSEJO DE REGLAS: ACCIONES Y REACCIONES

Algunas formas de poder otorgan acciones, reacciones u otras capacidades únicas: la forma tormentosa te da la acción Desatar rayos, la forma nocturna la reacción Premoniciones interpuestas y algunas otras formas te permiten gastar concentración o Investidura en efectos especiales sin tener que usar una acción. En el capítulo 9 (“Aventuras”) y el capítulo 10 (“Combate”), aprenderás todo lo que necesitas saber sobre el uso de capacidades como estas, pero si no estás seguro de por dónde empezar, consulta la barra lateral “Términos de capítulos posteriores” en el capítulo 4.

CULTURA

La cultura de tu personaje no está determinada por el nacimiento ni por ningún otro momento concreto en el tiempo. En cambio, la conciencia cultural sí puede estar determinada por la nacionalidad, la etnia, la migración, la experiencia de viajes y más. La sección siguiente, titulada “Pericias culturales rosharianas”, presenta las **pericias culturales** de los personajes jugadores; en el paso 1 de la creación del personaje, puedes elegir dos de dichas pericias. Y si estás interpretando a un cantor, la sección “Cantores en las culturas humanas” te ayudará a considerar tus conexiones con las culturas de mayoría humana del mundo. (Para obtener más información sobre el uso de las pericias, consulta “Pericias” en el capítulo 3).

Tus pericias culturales pueden estar vinculadas a tu ascendencia y etnias si así lo deseas; esto es común para personajes que crecieron o pasaron un tiempo significativo en culturas vinculadas a su linaje. Alternativamente, podrías saber poco acerca de cualquier cultura relacionada con tu linaje, pero sí conocer bien la cultura de una nación extranjera en la que te criaste o donde estudiaste. Las culturas que eliges no tienen como objetivo limitar la identidad de tu personaje; en todo caso, destacan dónde son más amplios tus conocimientos culturales.

Sea como sea, estas pericias significan que tu personaje conoce información sobre dicha cultura y su lugar de origen, incluida la posible fluidez en un idioma plausible. Tu nivel de competencia en lenguaje hablado, de signos y escrito depende de ti. Piensa si te adhieres a las costumbres sociales en torno a los idiomas o no; por ejemplo, un hombre alezi podría haber aprendido a leer a pesar de la disuasión cultural. Aquí no hay respuestas correctas o incorrectas.

LA CULTURA COMO LIENZO. NO COMO EL CUADRO

Ningún grupo de personas es un monolito. En lugar de basar la personalidad de tu personaje en los detalles culturales de las siguientes secciones, piensa en tu cultura como una serie de estímulos a los que has estado expuesto. ¿Te sientes bien en este entorno cultural o te sientes como un extraño? ¿Qué aspectos de las costumbres sociales resuenan contigo y cuáles no? Si eres herdaziano, es posible que te burles del hecho de que un extraño con el que solo compartes tu ascendencia genérica te llame “primo”, o, por el contrario, el término puede que te brinde una profunda sensación de comodidad y pertenencia en una tierra extranjera. La cultura (o culturas) que elijas son simplemente un lienzo, mientras que tu historia es el cuadro; cómo respondes a los valores y tradiciones de la sociedad depende completamente de ti.

PERICIAS CULTURALES ROSHARIANAS

La subsección de cada cultura comienza con una breve descripción de dicha cultura; no son exhaustivas, pero sirven como referencia rápida para la información básica que tendrías con tu pericia cultural. (Si quieres, puedes saber mucho más sobre las naciones y culturas de Roshar en el capítulo 2 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*). A estos resúmenes les siguen ejemplos de nombres comunes de dicha cultura. Cada subsección concluye con la pericia cultural que obtienes si la eliges como tu origen.

ALEZI

Alezkar está gobernada por un monarca y diez altos príncipes, y la nación está impulsada por la guerra y la conquista. La religión vorin se practica por delegación, con fervorosos que actúan como sirvientes religiosos de la clase noble. En la sociedad alezi se aplican estrictamente los roles de género: se espera que las mujeres se dediquen a las tareas domésticas y académicas, y los hombres a la guerra y al trabajo físico. Sin embargo, los fervorosos tienen más flexibilidad para existir fuera del duro binarismo de género impuesto por el vorinismo. La claridad de los ojos de una persona determina su casta social, con el sistema privilegiado dahn designado para los ojos claros y el sistema perseguido nahn para los ojos oscuros. Los cantores y algunos humanos de ojos oscuros sufren esclavitud a manos de la clase alta.

La mayoría de los alezi son altos y tienen la piel bronceada y el pelo oscuro. Los hombres suelen usar uniformes o ropa de trabajo. Las mujeres usan vestidos de seda, llamados havahs, que cubren la mano izquierda por decoro, o ropa de trabajo menos ornamentada con un guante para ocultar la mano izquierda. Debido a la costumbre vorin, pocos hombres saben leer y escribir, aunque la mayoría tiene un conocimiento rudimentario de los glifos.

NOMBRES ALEZI

Adelar, Arin, Dannic, Elhamir, Ersha, Hilar, Janar, Kalith, Lanerin, Marith, Nar, Ravir, Rilín, Selith, Taren, Tel, Valerin, Varda, Yaladir, Zalith.

PERICIA CULTURAL ALEZI

Como personaje con la pericia Alezi, conoces los nombres, lugares y altos príncipes de cada principado. Elige un principado en el que ha vivido tu personaje; sabes hablar con el dialecto regional y cómo encontrar vendedores, organizaciones públicas y lugares de interés allí. Elige tu nivel de competencia en el idioma alezi hablado y en la lectura y escritura de glifos, así como tu nivel de alfabetización en escritura femenina (dependiendo de tu género y consideración por las normas de género). Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del vorinismo, el Todopoderoso y los Heraldos.

AZISHIANA

El Aqasix Supremo y una clase de escribas gubernamentales de élite llamados visires lideran la nación burocrática de Azir e influyen en los estados miembros del Imperio azishiano. Si bien se fomenta el pensamiento independiente en los debates amistosos y oficiales, la mayoría de los azishianos desprecian a quienes no respetan el procedimiento. Seguirlo se ve dificultado por la extensión de la legislación azishiana.

La mayoría de los azishianos tienen la piel de color marrón muy oscuro y el pelo negro. Suelen ser un poco más bajos que las personas de Roshar oriental. Los sombreros grandes son un elemento fijo de los uniformes azishianos y la moda civil. Todos los géneros usan mantos y túnicas, con colores vibrantes y patrones simbólicos que indican el estatus de una persona. El azishiano es el idioma oficial y la mayoría de los ciudadanos lo utilizan de forma hablada, con gestos o escrita. Se habla típicamente en tonos placenteros y agradables.

NOMBRES AZISHIANOS

Adebazik, Arnok, Baxtol, Chivik, Dalwa, Etosha, Falkir, Ganxir, Hauzir, Jirana, Koxi, Kunde, Maliq, Nineka, Raukir, Sigwir, Tama, Tigzir, Uju, Wolu, Yemzil.



ALEZI

AZISHIANA

PERICIA CULTURAL AZISHIANA

Como personaje con la pericia Azishiana, conoces la burocracia, el Palacio de Bronce, el Aqasix Supremo y los visires. Puedes recordar datos básicos sobre cada estado miembro del Imperio azishiano. Elige tu nivel de competencia en el lenguaje de signos azishiano, así como en el idioma hablado y escrito. Puedes recorrer fácilmente los edificios municipales para revisar las leyes vigentes, solicitar la ayuda de un alguacil para hacer cumplir la ley, presentar una queja o realizar el examen de visir. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los Kadasix y sus vástagos.

HERDAZIANA

Herdaz es una nación verde gobernada por un monarca. La mayor parte de su territorio está ocupada por sus doscientas tres haciendas de cría de cerdos, por los que Herdaz es famosa. También hay grandes diásporas de herdazianos en naciones vecinas, ya que casi la mitad de su población ha abandonado su tierra de origen en busca de oportunidades o refugio debido a una larga historia de ocupaciones extranjeras. Es común que los herdazianos que coinciden en tierras extranjeras se saluden amigablemente como primos.

El vorinismo es popular en Herdaz, pero la nación cuenta con menos fervorosos y, a nivel personal, pueden practicarlo personas de cualquier estatus y ocupación. La mayoría de los herdazianos vorin se preocupan profundamente por sus conexiones individuales con el Todopoderoso y los Heraldos, y otorgan poca importancia a lo que consideran falsedades de cara a la galería.

La ascendencia cantora en su historia antigua ha otorgado a casi todos los herdazianos uñas cristalinas que pueden funcionar como pedernal cuando se golpean con una herramienta de acero llamada chispero. También son más resistentes a los venenos nativos de Roshar. La mayoría de los herdazianos tienen un tono de piel castaño medio y el pelo castaño.

NOMBRES HERDAZIANOS

Aloro, Dunal, Duro, Erona, Hanol, Jonio, Kunor, Lurio, Luron, Palor, Pinola, Polino, Relio, Sulio, Torona, Yorino.

PERICIA CULTURAL HERDAZIANA

Como personaje con la pericia Herdaziana, conoces al rey y a las familias ganaderas más importantes. Sabes cómo moverte entre haciendas extensas, incluso cómo evitar las áreas costeras habitadas por feroces grancaparazones. Elige tu nivel de competencia en herdaziano hablado y escrito, así como en la lectura y escritura de glifos. Conoces las herramientas básicas para la ganadería, incluidos los chisperos. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del vorinismo herdaziano.

IRIALI

Iri está gobernada por tres monarcas. Los iriali descienden de extranjeros llegados hace mucho tiempo y la mayoría siguen la religión del Único. Creen que su misión en la vida es vivir una gran variedad de experiencias para finalmente poder fusionar sus conciencias al final del Largo Sendero y convertirse en un solo ser de amplio conocimiento y comprensión. Se dice que su viaje predestinado consiste en siete mundos, de los cuales consideran que Roshar es el cuarto. Se desconoce cuándo deben partir hacia el quinto, por lo que siempre permanecen alerta y preparados.

Los individuos de etnia iriali tienen la piel y el pelo dorados, lo que muchos extranjeros consideran propicio. La pintura corporal ornamental añade contraste a sus rasgos metálicos. La moda iriali tiende a preferir los colores pastel y las telas suaves, y las personas de todos los géneros y edades suelen usar túnica. Muchos de ellos renuncian por completo a las camisas o solo usan una simple banda. Debido al énfasis religioso que ponen en los viajes, elementos como unos zapatos prácticos se consideran indicadores de preparación personal y fe.



HERDAZIANO

IRIALI

NOMBRES IRIALI

Byrle, Drin, Ilori, Imral, Jyste, Lalys, Lyre, Lysna, Myi, Rallin, Rellis, Ryli, Syderim, Palir, Ynne.

PERICIA CULTURAL IRIALI

Como personaje con la pericia Iriali, conoces el Triunvirato Iriali: los dos reyes y la reina que gobiernan juntos. Elige una ciudad o zona rural en la que ha vivido tu personaje; sabes cómo encontrar vendedores, organizaciones públicas y lugares de interés allí. Elige tu nivel de competencia en iriali hablado y escrito. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del Único y el Largo Sendero. También conoces estrategias básicas para viajes y travesías, como, por ejemplo, la gestión de suministros.

KHARBRANTHIANA

Kharbranth, la Ciudad de las Campanas, es una ciudad-estado independiente que principalmente practica el vorinismo. La montaña que bordea la ciudad absorbe en gran medida el impacto inicial de las altas tormentas, lo cual las hace más suaves que en las regiones vecinas. Kharbranth, que en su día fue una ciudad pirata, se ha convertido en un centro de logros académicos y médicos, financiado por un comercio robusto. La atención médica es gratuita para todo el mundo, incluidas las castas inferiores y los extranjeros.

Los futuros cirujanos de todo Roshar compiten por una educación costosa en la Gran Academia de Kharbranth. Los académicos de otras materias acuden en masa al Palaneo, la biblioteca más grande de Roshar. Innovaciones como, por ejemplo, un sistema de fontanería mejorado con fabriales calentadores, dan a Kharbranth una reputación de ciudad lujosa.

Étnicamente similares a los veden y a los alezi, la mayoría de los kharbranthianos tienen la piel bronceada y el pelo oscuro. Aunque la esclavitud humana está prohibida en Kharbranth, este derecho básico no se extiende a los cantores.

NOMBRES KHARBRANTHIANOS

Arivian, Baranam, Dorval, Harnith, Kintar, Korventh, Larnish, Lervian, Lorvis, Navil, Ovelgian, Sartal, Sarvena, Telvar, Trilam, Zorlinth.

PERICIA CULTURAL KHARBRANTHIANA

Como personaje con la pericia Kharbranthiana, estás familiarizado con los principales sistemas educativos de la ciudad y sus designaciones. Incluso si no sabes cómo manipular medicamentos comunes, conoces su nombre y funciones, así como las medidas básicas de higiene para protegerte de los putrispren. Elige tu nivel de competencia en hablar kharbranthiano y leer y escribir glifos, así como en escritura femenina (dependiendo de tu género y tu consideración por las normas de género). Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del vorinismo, el Todopoderoso y los Heraldos.

NATANA

La ciudad-estado vorin de Nueva Natanan está situada cerca del océano de los Orígenes. Esta exigua propiedad territorial son los vestigios de un imperio mucho más grande que fue destruido hace ya mucho. Las ruinas de su capital, una vez llamada Sedetormenta, fueron reclamadas por los oyentes y bautizadas como Narak. Actualmente, algunos natanos viven como nómadas viajando a través de las tierras desoladas en las que antes se asentaba su imperio.

Los natanos étnicos tienen la piel azul pálido y el pelo blanco. En su mayoría viven aislados, ya sea como nómadas o como ciudadanos confinados en Nueva Natanan a causa de fuertes tormentas que hacen que los viajes por mar sean excepcionalmente peligrosos. Su sensación de pérdida por su imperio, en particular por Sedetormenta y su Puerta Jurada, todavía persiste.

NOMBRES NATANOS

Atarel, Balar, Cetsa, Farlar, Gerem, Linarat, Lortan, Nalina, Nathural, Oranat, Talinan, Tsalar, Tsorem, Valisha, Valtan, Xaltor.

PERICIA CULTURAL NATANA

Como personaje con pericia Natana, has oído historias sobre las tierras que perdió el pueblo natano y sobre cómo eran durante su máximo esplendor. Sabes cómo son las altas tormentas en su máxima expresión y qué medidas de protección puedes tomar para protegerte a ti mismo y a tu propiedad. Elige tu nivel de competencia en natano u otro idioma vorin. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del vorinismo, así como con la reverencia de los natanos por las lunas.

OYENTE

Los oyentes son un grupo de cantores que desafiaron a Odium hace mucho tiempo y se establecieron cerca de las Llanuras Quebradas. A través de la tradición oral, conservaron su sentido de la identidad durante el “largo sueño”, un periodo en el que perdieron el acceso a casi todas sus formas.

Cuando supieron que el rey Gavilar de Alezkar tenía la intención de traer de vuelta a los “dioses” oyentes (los seres que podían quitarles su autonomía), los oyentes lo asesinaron en un esfuerzo por conservar su independencia y permanecer libres de toda influencia de Odium. Los alezi, que llamaban a los oyentes “parshendi”, libraron la Guerra de

la Venganza como represalia por la muerte de su rey. Narak se convirtió en el hogar de los oyentes y, lentamente, fueron recuperando más formas para luchar contra los humanos.

La *Canción de las clasificaciones* incluye más de noventa y una formas, pero solo cinco se recuperaron antes de la tormenta eterna: forma gris, forma carnal, forma diestra, forma de guerra y forma de trabajo. Al igual que otros cantores, los oyentes son humanoides y suelen tener la piel jaspeada de color rojo y blanco o rojo y negro, junto con un caparazón rojo, mechones de pelo rojo o negro y ojos gris oscuro.

NOMBRES OYENTES

Bredol, Eldir, Fenral, Gromil, Istarin, Jarnak, Kethan, Koriel, Lurin, Nalim, Nirith, Orlan, Rishai, Saren, Tirith, Urlan, Varem, Welten.

PERICIA CULTURAL OYENTE

La pericia Oyente generalmente solo está disponible para personajes cantores. Si eres un humano que ha vivido o trabajado de cerca con el pueblo oyente, la DJ podría darte permiso para elegir esta pericia.

Como personaje con la pericia Oyente, conoces la forma gris, la forma carnal, la forma diestra, la forma de guerra



KHARBRANTHIANO

OYENTE

y la forma de trabajo (incluso si eres humano y no puedes asumirlas), y estás familiarizado con el consejo de oyentes conocido como los Cinco. Según tus intereses, puede que conozcas algunas de las canciones de los oyentes. Conoces datos básicos sobre la ecología de las Llanuras Quebradas. Elige tu nivel de competencia en el idioma de los oyentes y qué familiaridad tienes con los ritmos (aunque cualquier cantor conoce todos los ritmos de manera instintiva). Conoces la Guerra de la Venganza y los ejércitos alezi que luchan por las gemas corazón en las mesetas.

RESHI

Las islas Reshi son una serie de islas brumosas y de grancaparazones Tai-na habitables, cada una de ellas gobernada por un monarca. Las islas Tai-na deambulan por el mar de Reshi, enfrentándose ocasionalmente en breves conflictos. Los reshi veneran a estas islas de grancaparazón como sus dioses. El turismo es común en las islas estacionarias.

La mayoría de los reshi tienen la piel morena, el pelo negro y la cara redonda. Desconociendo los horrores de las guerras realmente devastadoras, suelen enfrentarse ferozmente mediante palabras, pero resuelven sus diferencias rápidamente. La entonación de su idioma es aguda y se habla en ráfagas rápidas, lo que dificulta que los extranjeros lo aprendan.



NATANA

RESHI

NOMBRES RESHI

Ashi, Avand, Calsi, Fashan, Hailor, Ilesh, Isna, Jersa, Lish, Naila, Neshor, Rifta, Sha, Tana, Trin, Vara, Wesh.

PERICIA CULTURAL RESHI

Como personaje con pericia Reshi, conoces la existencia de los grancaparazones Tai-na, los dioses spren y los relatos de islas que van a la guerra. Estás familiarizado con la ecología básica del mar Reshi y las ubicaciones de las principales islas estacionarias. Elige tu nivel de competencia en hablar y escribir reshi. Sabes qué recursos no están disponibles en las islas Reshi y de qué naciones se obtienen normalmente. Independientemente de si eliges involucrarte con la tradición, estás familiarizado con la inclinación reshi por los conflictos sociales feroces, aunque resueltos con rapidez.

SHIN

La nación aislada de Shinovar está gobernada por chamanes de piedra que creen que la piedra es sagrada y que los plebeyos no deben romperla ni pisarla. Una cadena montañosa ofrece a Shinovar una protección considerable contra las altas tormentas, que ya son más suaves tan al oeste. Aquí, los cultivos y animales no autóctonos prosperan, incluso aquellos que no sobrevivirían en ningún otro lugar de Roshar.

Los agricultores son muy apreciados, mientras que los guerreros son vistos como seres inferiores y destructivos. A aquellas personas que cometen delitos especialmente graves se las denomina “Sinverdad”, y deben tomar una piedra jurada simbólica y entregársela a un maestro que pasa a tener autoridad para darles órdenes y transferir la propiedad como desee.

Los tonos de piel de los shin varían ampliamente, incluidos los tonos rosa pálido que rara vez se ven fuera de Shinovar. A diferencia de la mayoría de los grupos étnicos humanos de Roshar, sus ojos no tienen pliegues epicánticos. Las costumbres de vestimenta asignan colores vibrantes a las personas que contribuyen a la sociedad (como los granjeros) y colores más apagados a las personas que hacen lo contrario.

Las convenciones de nombres incluyen un nombre de pila seguido de “hijo”, “hija” o “hije” y el nombre de uno de los progenitores. Si un hijo deshonra a su progenitor, debe añadir un grado de separación repitiendo la parte del medio de su nombre y reemplazando la última con el nombre de uno de sus abuelos en lugar del de sus progenitores.



Quienes sustraen tienen permitido caminar sobre la piedra, porque su vida ya es blasfema.

NOMBRES SHIN

Allo-hija-Zethar, Ethsono-hijo-Alvo, Geshson-Nar, Lanethen-hije-Gemth, Lorseth-hijo-hijo-Thalor, Nama-hijo-Elhlan, Shal-hija-Xin, Szam-hije-Lorn.

PERICIA CULTURAL SHIN

Como personaje con pericia Shin, estás familiarizado con las suaves tormentas que llegan a las aisladas tierras occidentales de Shinovar, así como con la ecología y arquitectura que sustentan. Sabes cómo negociar disminuyendo el valor percibido de tus ofrendas. Elige tu nivel de competencia a la hora de hablar y escribir shin. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del chamanismo de la piedra.

THAYLEÑA

La nación insular de Thaylenah está gobernada por un monarca que es elegido por los consejos de comerciantes y los oficiales navales. La nación prospera gracias al comercio internacional por tierra y mar, y recompensa a los comerciantes especialmente trabajadores con un estatus social más alto. Aunque la nación es vorin, los thayleños son más flexibles con su fe y tienden a ignorar o relajar las costumbres que se mantienen rigidamente en Jah Keved y Alezkar.



SHIN

THAYLEÑO

Los thayleños étnicos tienen la piel bronceada y cejas largas y blancas que se pueden peinar de forma creativa según las tendencias de la moda y las preferencias personales. Su pelo es normalmente castaño o negro, pero algunos se tiñen de colores llamativos. Prefieren los chalecos ajustados con pantalones y faldas holgadas.

NOMBRES THAYLEÑOS

Alstrym, Bnlath, Brekmynv, Bryndal, Calkl, Cazmerk, Creyn, Dvalnm, Elcryn, Klazmn, Mralt, Pradlvk, Tlkry, Uvlost, Ylbedr.

PERICIA CULTURAL THAYLEÑA

Como personaje con pericia Thayleña, estás familiarizado con la monarquía electiva y los consejos de mercaderes. Conoces los nombres y la reputación de los principales gremios de artifabrianos, y probablemente hayas experimentado los fabriales como parte de la vida cotidiana. Conoces trucos para mitigar el mareo y organizar viajes entre las tres islas y los islotes exteriores. Elige tu nivel de competencia en hablar y escribir thayleño. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del vorinismo, así como con las Pasiones.

UNKALAKI

Los Picos Comecuernos están gobernados por un patriarca conocido como *nuatoma*. En la cima de estas montañas escarpadas e inhóspitamente heladas, los cálidos lagos de cráteres forman microclimas acogedores donde los cultivos prosperan en una humedad agradable. Los unkalaki se refieren a estos lagos como océanos. Las estructuras familiares tradicionales dictaminan la ocupación de cada hijo varón según su orden de nacimiento: los dos primeros hijos son asignados como cazadores o agricultores, el tercero como artesano y el cuarto como guerrero. Las ocupaciones para otros géneros tienden a ser más individualizadas y diversas.

Los unkalaki étnicos reciben su apodo de comecuernos por sus dientes anormalmente fuertes, capaces de aplastar caparazones de cremlino, una característica que recibieron a través de su antigua ascendencia cantora. Suelen ser altos, tener el pelo rojo y la piel de pálida a bronceada. A diferencia de la mayoría de humanos, algunos unkalaki pueden ver a los spren, lo cual les valió el título de Videntes.

En la tradición unkalaki, el nombre completo de una persona es un poema. En situaciones menos formales, se usa una sola palabra o expresión de su nombre.

NOMBRES UNKALAKI

Arluno'ratha'tu, Harlun'thaoka, Ina'larataka'noom, Kalorunel'ith, Luau'nun'iel, Tha'enithmonal'toko, Unla'biki'ai'karath, Yamloho'tamai'sinak.

PERICIA CULTURAL UNKALAKI

Como personaje con pericia Unkalaki, sabes cosas acerca del liderazgo, la ecología y los mitos de los océanos en lo alto de los picos. Debido a tu linaje o experiencia vivida, tu cuerpo está acostumbrado a respirar aire enrarecido, lo que te permite mantenerte siempre alerta. Elige tu nivel de competencia en hablar y escribir unkalaki. Independientemente de tus creencias religiosas, conoces a los dioses de las aguas, las montañas y los árboles, junto con la práctica de adorar a los spren como dioses. También conoces el fenómeno de los extraños visitantes de otros mundos que emergen de los océanos.

VEDEN

Jah Keved está gobernado por un rey y altos príncipes. El vorinismo, la religión principal de los veden, mantiene y apoya el orden social para ojos claros y ojos oscuros. El Santo Enclave en la ciudad de Valath es el centro de la fe. A pesar de las disputas fronterizas con Alezkar, las dos naciones siguen siendo amistosas.



UNKALAKI

VEDEN

Dentro de las fronteras de Jah Keved hay cuatro grupos étnicos principales: bav, siln, veden y unkalaki, con el veden como mayoritario. Los veden comparten muchos rasgos físicos con los alezi, aunque lo más común es que tengan el pelo negro o rojo. Su lengua es lo suficientemente parecida a la de los alezi como para que ambas etnias se entiendan mutuamente. Las tendencias de la moda también están estrechamente vinculadas entre estas dos naciones.

En Jah Keved, a los hijos varones se les da un nombre que indica su orden de nacimiento; los primeros cuatro hijos se llaman Nan, Tet, Asha y Van. Los segundos nombres los eligen los padres. Los apellidos se transmiten de padres a hijos a partir del progenitor de orden social más alto, ya sea dahn o nahn.

NOMBRES VEDEN

Nan Amallan, Bervash, Asha Cemdon, Dorlivana, Van Elnaha, Lerinda, Nan Qish, Tet Ridvish, Shulla, Varli, Tet Zashu.

PERICIA CULTURAL VEDEN

Como personaje con pericia Veden, estás familiarizado con el rey, los principados y los cuatro grupos étnicos principales de Jah Keved. Elige tu nivel de competencia en hablar veden y leer y escribir glifos, así como tu alfabetización en escritura femenina (dependiendo de tu género y consideración por las normas de género). Si es relevante para tu trasfondo, elige también tu nivel de competencia en los idiomas alezi, bav o siln. Independientemente de tus creencias religiosas, estás familiarizado con los principios básicos del vorinismo y los sucesos actuales relevantes relativos a la iglesia.

PEREGRINA

La ocupación, el exilio o el turismo pueden llevar a una persona a vivir una vida de viajes de un lugar a otro. Podrías ser un cirujano viajero que se resiste a regresar a casa en Jah Keved, un mercenario de Steen o un leemareas iriali enviado a obtener información de las costas de tierras lejanas. Sea cual sea la razón, el estilo de vida de un viajero perpetuo implica conocer rutas terrestres y marítimas entre ciudades importantes, estar al tanto de los riesgos que suponen tanto bandidos como piratas y mantenerse informado acerca de los refugios móviles contra tormentas, la lectura de mapas y los medios de transporte de larga distancia.

PERICIA CULTURAL PEREGRINA

Como personaje con pericia Peregrina, sabes interpretar las leyendas de los mapas internacionales. Eres capaz de encontrar centros de cambio de divisa dignos de confianza en las ciudades principales, donde podrás cambiar esferas opacas por esferas infusas. Durante tus viajes, has aprendido algunos saludos básicos y referencias culturales de varias naciones.

OTRAS CULTURAS

Los personajes no están limitados a las culturas específicas detalladas anteriormente. Con la aprobación de la DJ, puedes elegir otras pericias culturales, como las siguientes:

Otras naciones. Puedes decidir interpretar un personaje que sea de una cultura roshariana que no haya sido detallada anteriormente, o simplemente que esté familiarizado con ella. No tengas reparos en crear tu propia pericia para cualquier cultura en la que tu personaje sería razonablemente experto. Puedes encontrar información sobre muchas culturas en la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* o en otras referencias canónicas.

Subculturas. Algunas subculturas tienen valores y normas que trascienden la identidad nacional o étnica. Puedes elegir una especialidad en una subcultura dentro de la sociedad como, por ejemplo, Alta sociedad, Vida militar o Bajos fondos.

LOS CANTORES EN LAS CULTURAS HUMANAS

Si interpretas a un personaje cantor, decide si eres oyente o has vivido como “parshmenio” en una sociedad mayoritariamente humana. En este último caso, es probable que tu personaje haya sido esclavizado y perseguido por los humanos con los que convivía. Considera cómo han influido los siguientes elementos en tu personaje.

CANTORES PREVIAMENTE ESCLAVIZADOS

Antes de la llegada de la tormenta eterna, la mayoría de los cantores de Roshar estaban atrapados en lo que ellos conocen como forma esclava. En esta forma, la mente y el espíritu de un cantor están suprimidos; hablan solo con frases concisas, siguen órdenes con apatía y se abstienen de cualquier tipo de expresión personal. Los humanos de algunas naciones sometieron a los cantores en forma esclava como “parshmenios”, explotando su incapacidad para afirmarse o presentar objeción a los trabajos forzados. Estos cantores no podían procesar ni oponerse a lo que se les hacía, pero posteriormente despertaron de esta forma y se toparon con la terrible comprensión de todo lo que habían experimentado.

Después de la llegada de la tormenta eterna, los cantores esclavizados recuperaron el acceso total a sus mentes y la llamada forma esclava dejó de existir. Por desgracia, la mayoría de los humanos que habían esclavizado a estas personas continuaron rechazándolas por considerarlas inferiores. Algunos cantores se aferraron a la esperanza de que sus compatriotas humanos fueran honorables y trabajaran con ellos de buena fe para encontrar una manera de avanzar juntos. Sin embargo, muchos otros se unieron a Odium, al no ver otra manera de protegerse de sus opresores humanos.

CÓMO PROCESAR LA ESCLAVITUD

¿De qué manera afectó la esclavitud a tu personaje? El concepto de persona esclavizada que es tratada de manera justa

y adecuada no existe. Algunos ejemplos de daño pueden incluir trabajos forzados, separación permanente de seres queridos, burla, asalto, desnutrición y el hecho de ser tratado y comercializado como una propiedad. Esta no es, en modo alguno, una lista exhaustiva; si bien muchos aspectos del daño son universales para todos los cantores esclavizados, otros son únicos y extremadamente personales.

Has estado expuesto a la cultura humana como un observador mayormente silencioso. ¿Qué conocimientos profundos ha adquirido tu personaje desde que despertó en la tormenta eterna? ¿Qué valores y tradiciones culturales ha internalizado? Muchos de los cantores de Azir demandaron a su nación por pagos atrasados una vez despertaron, buscando reconocimiento a través del sistema legal. Cualquier cultura humana en la que haya vivido tu personaje cantor estará dentro de su comprensión. ¿Con qué partes de esas culturas se alinean y cuáles los perjudicaron o no se alinean con ellas? ¿Qué sentimiento profesan ahora, en general, hacia los humanos? ¿Cuál consideran que es la mejor manera de avanzar?

Además de la esclavitud, considera cómo la forma esclava ha afectado a tu personaje. Por ejemplo, descubrir ritmos que le fueron negados en esa forma puede ser una experiencia desgarradora que agrave su dolor y su sensación de pérdida, incluso mientras se esfuerza por recuperar su vida.

OYENTES

Un pequeño enclave de cantores conocidos como oyentes vive en las Llanuras Quebradas. Se oponen a los humanos Alezi, que luchan contra ellos por las gemas corazón bajo el pretexto de vengar al rey alezi caído. Estos cantores no están confinados a lo que ellos conocen como “forma esclava”, aunque las formas a las que pueden acceder siguen siendo limitadas en comparación con sus antepasados. Los oyentes se aferran a pistas valiosas sobre su herencia y formas perdidas a través de la conservación de canciones. Los humanos llaman a los oyentes “parshendi” para diferenciarlos de los cantores en “forma esclava” (a quienes conocen como “parshmenios”), ya que la mayoría de los humanos entienden poco sobre los cantores y sus culturas.

¿Qué exposición a los humanos ha tenido tu personaje, si es que ha tenido alguna? ¿Cómo se siente generalmente con respecto a los humanos?

PERSONAJES CANTORES EN CAMPAÑAS

Las personas que jueguen con personajes cantores podrán colaborar con la DJ para determinar cómo encaja su personaje dentro del marco temporal de la campaña. La pericia Oyente requiere ascendencia de cantor o el permiso de la DJ, ya que los humanos desconocían, en gran medida, la ciudad oyente de Narak y la cultura de su población. Todas las demás pericias culturales enumeradas están disponibles tanto para humanos como para cantores, según dónde hayan vivido o pasado un tiempo considerable.



CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

¿EN QUÉ ASPECTOS DESTACA TU PERSONAJE? ¿ES ENCANTADOR e ingenioso, o es tranquilo y reservado? ¿Es ágil y diestro, o rematadamente patoso? ¿Tiene una voluntad de hierro, o se compromete rápidamente para evitar el conflicto? ¿Es un pozo de sabiduría, o necio como una piedra?

Estas cualidades de tu personaje, junto con muchas otras, están representadas por las características que anotas en la hoja de personaje. Estas características permiten que tu personaje interactúe con las reglas de este juego y, por lo tanto, con el mundo de Roshar.

ACERCA DE TUS CARACTERÍSTICAS

Este capítulo detalla las **características** que elegirás durante la creación de personajes (consulta el capítulo 1) y cómo afectan a varios aspectos del juego. Tus características son las siguientes:

Atributos. Los seis atributos determinan tus rasgos innatos.

Durante el juego, no tendrás que prestar mucha atención a estos aspectos básicos, pero influyen en muchos elementos de tus otras características.

Defensas. Cuando otro personaje realiza una prueba contra ti, tus defensas determinan si la prueba tiene éxito o no. Asimismo, tus capacidades tienen como objetivo las defensas de tu rival: cuanto más alta sea su defensa, más difícil será la prueba.

Desvío. El valor de desvío representa tu resistencia al daño. Te permite reducir la cantidad de daño por energía, por golpe y por laceración que sufres.

Pericias. Tus habilidades reflejan lo que *haces*, pero tus pericias reflejan lo que *sabes*. Este conocimiento especializado te puede beneficiar a la hora de desenvolverte en culturas, recordar información, crear fabriles y mucho más.

Salud, concentración e Investidura. La salud te protege de las lesiones y la muerte, mientras que la concentración y la Investidura impulsan tus talentos y otras capacidades.

Habilidades. Tus habilidades representan las capacidades aprendidas y entrenadas, y determinan las probabilidades que tienes de superar las pruebas que realizas.

Otras características. Tus atributos influyen en otros aspectos de tu personaje. Por ejemplo, la Velocidad afecta al valor de movimiento. La sección de cada atributo describe a qué afecta y la creación del personaje te guía por el proceso de calcular estas características.

FÍSICO, COGNITIVO Y ESPIRITUAL

En todo el Cosmere, la realidad se compone de tres facetas: el Reino Físico, el Reino Cognitivo y el Reino Espiritual. Muchas de tus características están categorizadas dentro de una de estas facetas, como se aprecia en las tres columnas de la hoja de personaje:

Físico. Tus características físicas incluyen los atributos de Fuerza y Velocidad, todas las habilidades que usan esos atributos, la Defensa física, la salud, el valor de movimiento y la capacidad de levantamiento. Se indican en la primera columna de la hoja de personaje.

Cognitivo. Tus características cognitivas incluyen los atributos de Intelecto y Voluntad, todas las habilidades que usan esos atributos, la Defensa cognitiva, la concentración y el dado de recuperación. Se indican en la segunda columna de la hoja de personaje.

Espiritual. Tus características espirituales incluyen los atributos de Discernimiento y Presencia, todas las habilidades que usan esos atributos, la Defensa espiritual, la Investidura y el alcance de sentidos. Se indican en la tercera columna de la hoja de personaje.

Además de mantener organizada la hoja de personaje, algunas reglas del juego también hacen referencia a estas categorías; por ejemplo, el talento principal del camino heroico Erudito otorga grados adicionales en habilidades cognitivas. Las habilidades afectadas por Fuerza o Velocidad son **habilidades físicas**, las afectadas por Intelecto o Voluntad son **habilidades cognitivas** y las afectadas por Discernimiento o Presencia son **habilidades espirituales**.

*Caballeros Radiantes a
bordo del Cuarto Puente*

ATRIBUTOS

Los personajes tienen seis **atributos** que determinan sus rasgos innatos: Fuerza, Velocidad, Intellecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia.

Cada atributo es una cifra, cuanto más alta, mejor. Estas determinan los límites físicos, mentales y espirituales del personaje. En Roshar, la mayoría de los humanos y cantores no tienen atributos por encima de 2. Sin embargo, los personajes jugadores son extraordinarios (incluso en el nivel 1) y, a medida que suben de nivel, pueden aumentar el valor de los atributos hasta 5. Este rango puede aumentar incluso más para algunas formas de cantor, personajes Investidos, bestias colosales y otras criaturas poderosas.

Cada habilidad va asociada a un atributo (indicado entre paréntesis en la hoja de personaje). Como se describe en la sección posterior “Habilidades”, ese valor de atributo influye en el modificador de habilidad y, por lo tanto, en la probabilidad de que tengas éxito con la misma. Los atributos también determinan otros elementos del personaje, desde cuánto peso puedes cargar hasta el número de pericias que tienes. Las secciones siguientes detallan los atributos y cómo afectan al juego.

FUERZA

La **Fuerza** es tu potencia física, dureza y capacidad atlética. Representa la fuerza bruta y la fuerza que puedes ejercer, junto con tu constitución y resistencia física.

LEVANTAR Y CARGAR

La Fuerza determina cuánto peso puedes levantar y cargar, tal y como se muestra en la tabla Capacidad de levantamiento y de carga.

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO Y DE CARGA

Fuerza	Cap. de levantamiento	Cap. de carga
0	45 kg	22,5 kg
1 a 2	90 kg	45 kg
3 a 4	225 kg	112,5 kg
5 a 6	450 kg	225 kg
7 a 8	2250 kg	1125 kg
9 o más	4500 kg	2250 kg

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO

La capacidad de levantamiento representa el peso máximo que puedes levantar por ti mismo en un solo intento. No puedes sostener esta cantidad de peso durante mucho tiempo, pero, si es necesario, puedes levantarlo por encima de tu cabeza de manera segura.



LEVANTAR Y DESPLAZAR A PERSONAJES

A discreción de la DJ, es posible que puedas levantar y desplazar a un personaje reticente con Agarrar, o de manera similar con Retener. Sin embargo, dependiendo del personaje, sus aliados cercanos y el entorno, es posible que sufras daño y debas superar una prueba para conseguir desplazarlo o aplicarle otros efectos.

CAPACIDAD DE CARGA

Si bien muchos de los objetos de este libro hacen mención a su peso, no se espera que lleves la cuenta exacta de cuánto cargas en todo momento. Simplemente sé razonable: si quieres llevar una biblioteca completa de libros en tus aventuras, ¡es probable que la DJ te pregunte cómo te las arreglas para transportar tanta cantidad de conocimiento! Cuando sea importante llevar un registro de cuánto cargas contigo, puedes usar las pautas que se indican a continuación.

Tu capacidad de carga representa la cantidad de peso que puedes llevar cómodamente mientras caminas. Si bien puedes excederlo temporalmente (hasta un máximo de tu capacidad de levantamiento), esto te ralentizará y, con el tiempo, te agotará.

Si te mueves mientras excedes tu capacidad de carga (incluyendo todo lo que llevas puesto y cargas contigo), pasas a estar Ralentizado.

Además, cada vez que excedas tu capacidad de carga por un período acumulado de 60 minutos, pasarás a estar Agotado [-1]. Este tiempo acumulado se reinicia después de un descanso largo.

CARACTERÍSTICAS AFECTADAS

El valor de Fuerza afecta a varias características. Cuando tu Fuerza cambie, actualiza las siguientes secciones de la hoja de personaje:

- ♦ Defensa física
- ♦ Salud
- ♦ Capacidad de carga
- ♦ Dado de daño de los ataques sin armas
- ♦ Modificadores de habilidad basados en la Fuerza (Armamento pesado, Atletismo, potencia de Tensión)

VELOCIDAD

La **Velocidad** es tu rapidez y destreza. Representa la delicadeza y presteza en general.

VALOR DE MOVIMIENTO

Tu Velocidad determina la rapidez con la que puedes moverte en combate y otras situaciones tensas. Cuando usas la acción Moverse (descrita en el capítulo 10), puedes desplazarte hasta tu **valor de movimiento**, como se muestra en la tabla Valor de movimiento. Cuando otras capacidades te permiten moverte, siempre especifican qué valor puedes usar para hacerlo.

Por defecto, te mueves caminando por el suelo o impulsándote de manera similar; puedes saber más sobre los tipos de movimiento en la sección “Movimiento y posicionamiento” del capítulo 10.

VALOR DE MOVIMIENTO

Velocidad	Movimiento
0	6 m por acción
1 a 2	7,5 m por acción
3 a 4	9 m por acción
5 a 6	12 m por acción
7 a 8	18 m por acción
9 o más	24 m por acción

MOVIMIENTO FUERA DEL COMBATE

Si necesitas determinar tu valor de movimiento cuando no estás en combate, ten en cuenta que puedes completar alrededor de tres acciones cada 10 segundos. De manera similar, para determinar hasta dónde puedes llegar corriendo en 10 segundos, multiplica tu valor de movimiento por 3.

CARACTERÍSTICAS AFECTADAS

El valor de Velocidad afecta a varias características. Cuando tu Velocidad cambie, actualiza las siguientes secciones de la hoja de personaje:

- ♦ Defensa física
- ♦ Valor de movimiento
- ♦ Modificadores de habilidad basados en la Velocidad (Agilidad, Armamento ligero, Hurto, Sigilo, potencia de Abrasión)

INTELECTO

El **Intelecto** es tu inteligencia aplicada y tu ingenio. Representa la capacidad de almacenar y recordar conocimientos y de deducir hechos.

PERICIAS ADICIONALES

Durante su creación, todos los personajes pueden elegir dos pericias culturales. Si tu valor de Intelecto es 1 o superior, puedes elegir tantas pericias adicionales como dicho valor (consulta la sección “Pericias” más adelante en este mismo capítulo).

Si tu Intelecto aumenta al subir de nivel, puedes elegir una nueva pericia por cada punto de Intelecto que obtengas.

OTROS EFECTOS

El valor de Intelecto afecta a varias características. Cuando tu Intelecto cambie, actualiza las siguientes secciones de la hoja de personaje:

- ♦ Número de pericias
- ♦ Defensa cognitiva
- ♦ Modificadores de habilidad basados en el Intelecto (Deducción, Manufactura, Medicina, Saber, potencia de División, potencia de Transportación)



“Pero es indecoroso que una joven hable tan a menudo como lo hago yo”.

“Lo único “indecoroso” es no canalizar tu inteligencia de manera útil”.

VOLUNTAD

La **Voluntad** es tu determinación y fortaleza mental. Representa la resiliencia cognitiva, la capacidad de imponer tu voluntad a los demás y la resistencia a las influencias externas.

DADO DE RECUPERACIÓN

Tu **dado de recuperación** determina la eficacia con la que recuperas salud y concentración cuando te tomas un descanso (consulta la sección “Descanso” del capítulo 9). Tu Voluntad determina la magnitud del dado de recuperación, como se muestra en la tabla Dado de recuperación.

DADO DE RECUPERACIÓN

Voluntad	Dado de recuperación
0	1d4
1 a 2	1d6
3 a 4	1d8
5 a 6	1d10
7 a 8	1d12
9 o más	1d20

CANTORA EN FORMA
ARTÍSTICA



CARACTERÍSTICAS AFECTADAS

El valor de Voluntad afecta a varias características. Cuando tu Voluntad cambie, actualizarás las siguientes secciones de la hoja de personaje:

- ♦ Defensa cognitiva
- ♦ Concentración
- ♦ Dado de recuperación
- ♦ Modificadores de habilidad basados en la Voluntad (Disciplina, Intimidación, potencia de Cohesión, potencia de Transformación)

DISCERNIMIENTO

El **Discernimiento** es tu sabiduría y conexión con el mundo que te rodea. Representa la capacidad de percibir el entorno y relacionarte con los demás.

SENTIDOS

Tus sentidos abarcan no solo la vista y el oído, sino cualquier otra forma en que puedes percibir el mundo. Cuanto mayor sea tu Discernimiento, más lejos podrás percibir, mientras que la oscuridad, el ruido u otras distracciones ofuscan tus sentidos. Utiliza la tabla siguiente para determinar el alcance de tus sentidos, luego consulta la sección “Sentidos”, más adelante en este capítulo, para obtener detalles sobre cómo utilizar este alcance.

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

Discernimiento	Alcance
0	1,5 m
1 a 2	3 m
3 a 4	6 m
5 a 6	15 m
7 a 8	30 m
9 o más	No se ve afectado por sentidos ofuscados

CARACTERÍSTICAS AFECTADAS

El valor de Discernimiento afecta a varias características. Cuando tu Discernimiento cambie, actualizarás las siguientes secciones de la hoja de personaje:

- ♦ Defensa espiritual
- ♦ Investidura (a menos que uses Presencia)
- ♦ Alcance de los sentidos
- ♦ Modificadores de habilidad basados en el Discernimiento (Percepción, Perspicacia, Supervivencia, potencia de Gravitación, potencia de Progresión)

PRESENCIA

La **Presencia** es tu carisma y porte. Representa la capacidad de influir en los demás, establecer relaciones y llegar a las masas.

CÓMO ESTABLECER CONEXIONES

Cuando tus aventuras te lleven a ciudades y otras zonas habitadas, a menudo querrás determinar si tu personaje conoce a alguien en ese lugar. Tu valor de Presencia puede ayudar a la DJ a decidir si has pasado suficiente tiempo en dicha región como para tener una conexión establecida a la que recurrir. La tabla Establecer conexiones proporciona una guía sobre cuánto tiempo tardas en hacerlo, pero puede variar según la situación y queda a discreción de la DJ.

ESTABLECER CONEXIONES

Presencia	Tiempo necesario para establecer conexiones
0	1 año
1 a 2	50 días
3 a 4	5 días
5 a 6	1 día
7 a 8	1 hora
9 o más	Tu reputación te precede. Tienes conexiones en lugares que ni siquiera has llegado a visitar.

CARACTERÍSTICAS AFECTADAS

El valor de Presencia afecta a varias características. Cuando tu Presencia cambie, actualizarás las siguientes secciones de la hoja de personaje:

- ♦ Defensa espiritual
- ♦ Investidura (a menos que uses Discernimiento)
- ♦ Conexiones establecidas
- ♦ Modificadores de habilidad basados en la Presencia (Engaño, Liderazgo, Persuasión, potencia de Adhesión, potencia de Iluminación)

DEFENSAS

Los atributos se combinan para conformar tus **defensas**, que te protegen de efectos no deseados. Tienes tres valores de defensa: **Defensa física** (afectada por Fuerza y Velocidad), **Defensa cognitiva** (afectada por Intelecto y Voluntad) y **Defensa espiritual** (afectada por Discernimiento y Presencia).

LAS DEFENSAS Y LA CLASE DE DIFICULTAD

Los valores de defensa (física, cognitiva y espiritual) se calculan con la fórmula siguiente:

$$10 + \text{ambos atributos de esa categoría} + \text{bonificaciones o penalizaciones}$$

Cuando un personaje realiza una prueba contra ti, normalmente lo hace contra tu defensa de la misma categoría que su habilidad (si el efecto que motiva dicha prueba de habilidad no especifica lo contrario). Tu defensa correspondiente establece la clase de dificultad (CD) de esa prueba.

En general, la Defensa física te protege contra pruebas físicas, la Defensa cognitiva te protege contra pruebas cognitivas y la Defensa espiritual te protege contra pruebas espirituales. (Para saber a qué categoría corresponde cada habilidad, consulta la sección “Físico, Cognitivo y Espiritual” al principio de este capítulo).

Especialmente cuando realices una prueba contra otro personaje, ten en cuenta que las defensas podrían no ser los únicos factores que afectarían a la CD, tal y como se describe en la sección “Habilidades”, más adelante en este mismo capítulo.

DESVÍO

Cuando un enemigo supera una prueba de ataque contra ti, o cuando sufres daño de otra fuente, generalmente tu salud se ve reducida, como se describe más adelante en este mismo capítulo. Sin embargo, una armadura (u otros efectos) puede otorgarte un **valor de desvío** que reduce en esa misma cantidad el daño por golpe, por laceración o por energía. Por ejemplo, si tu valor de desvío es 2 y sufres 5 puntos de daño por energía, desvías 2 puntos de ese daño y luego reduces tu salud en 3.

El valor de desvío también ofrece cierta protección contra lesiones graves, como se describe en “Lesiones” en el capítulo 9.

PERICIAS

Todos los personajes tienen áreas de conocimiento únicas adquiridas a través de su educación, entrenamiento, intereses y otras experiencias vitales. Cuando tu personaje se especializa en un área en particular, obtienes **pericia** en dicho tema. Esto representa el conocimiento y capacidad únicos en un nicho concreto, que los personajes que no tienen esa misma pericia no pueden igualar.

CÓMO USAR LAS PERICIAS

Tal y como se describe en el paso 4 de la creación del personaje, comienzas con dos pericias culturales del capítulo 2, más otras pericias adicionales equivalentes al valor del atributo Intelecto. Cada vez que la puntuación de Intelecto aumenta en 1, obtienes una pericia adicional. También puedes obtener pericias a partir de otras elecciones hechas durante la creación del personaje, de talentos, recompensas, experiencias en aventuras o entrenamiento durante el tiempo de reposo (consulta “Entrenamiento” en el capítulo 9).

La mayoría de las fuentes de pericia especifican la pericia exacta que obtienes o te indican que elijas a partir de una categoría concreta (consulta “Categorías de pericia”). Si no se especifica, puedes elegir una pericia en arma, en armadura, cultural o de utilidad. (No puedes elegir una pericia especializada si la DJ no hace una excepción).

CÓMO ELEGIR LAS PERICIAS

A diferencia de los atributos, las defensas y las habilidades, no existe una lista finita de pericias. Cada una de ellas hace referencia a un área general de conocimiento, pero de ti depende cómo tu personaje obtuvo una pericia y qué conocimiento confiere. Por ejemplo, un personaje con pericia en Vida militar podría ser un cantor que sirvió en las fuerzas de Odium, mientras que otro podría ser un humano que se impregnó del conocimiento castrense al haber sido criado en la cultura alezi. Aunque estos dos personajes comparten la misma pericia, sus conocimientos pueden ser drásticamente diferentes.

Al elegir una pericia, considera con qué culturas, armas, armaduras y áreas de estudio tiene una experiencia significativa tu personaje; esta decisión puede basarse en tu trasfondo o en tus aventuras actuales. La sección “Categorías de pericia” proporciona ejemplos de pericias comunes, pero con el permiso de la DJ puedes crear otras nuevas.

Cuanto más específica sea una pericia, mayor será su impacto narrativo. Por ejemplo, si tu personaje tiene pericia en Religión, conoce todas las religiones de Roshar de forma general, pero es posible que necesites realizar una prueba de Saber para recordar detalles poco claros sobre el chamanismo de la piedra. Por el contrario, con el permiso de la DJ, podrías elegir pericia en Chamanismo de la piedra; seguramente no te ayudará con las pruebas relativas al vorinismo, pero sabrás mucho más sobre el chamanismo de la piedra sin necesidad de realizar una prueba para ello.

BENEFICIOS DE LAS PERICIAS

Las pericias no agregan capacidades directamente a tu hoja de personaje, pero pueden ayudarte durante el juego de varias maneras.

CONOCIMIENTOS SUPUESTOS

Se presupone que conoces automáticamente toda la información básica acerca de tu área de pericia. Cuando otro personaje tendría que realizar una prueba de Saber, Deducción o Perspicacia para averiguar algo sobre ese tema, tú no necesitarías realizarla para recordar información básica.

PENSAMIENTO AVANZADO

Además de tu conocimiento automático de los conceptos básicos, tu profundidad de conocimiento sobre un tema en particular te permite realizar pruebas que serían imposibles para otros personajes. Por ejemplo, si tu grupo quiere descubrir cómo funciona el nuevo e intrincado fabrial del enemigo, solo los personajes con pericia en Manufactura de fabriles pueden realizar una prueba de Deducción para obtener dicha información.

Cuando realices otras pruebas relacionadas con tu pericia, un éxito podría otorgarte más información de la que un personaje inexperto podría procesar con el mismo resultado.

USOS CREATIVOS DE LAS PERICIAS

El conocimiento que las personas tienen del Cosmere es infinitamente variado y complejo, y las áreas de estudio crecen y cambian constantemente a medida que se hacen nuevos descubrimientos. Como resultado, es imposible definir todo el conocimiento y las capacidades que otorga una pericia. Por este motivo, tus pericias simplemente te guían sobre los temas en los que se especializa tu personaje. Depende de la DJ y de ti decidir qué sabes en función de dónde (y en qué momento) te encuentras del Cosmere.

Si crees que una de tus pericias debería permitirte realizar una prueba, saber algo automáticamente u obtener un beneficio situacional, ¡díselo a la DJ! Las pericias son herramientas que te ayudan a contar tu historia de forma creativa; está bien retorcerlas y pensar en nuevas maneras divertidas de usarlas.

MANUFACTURA EXPERTA

Algunos objetos especializados no se pueden fabricar sin una pericia específica (ver “Manufactura” en el capítulo 7).

RASGOS DE EXPERTO EN OBJETOS

La mayoría de las armas y armaduras, junto con algunos objetos, tienen rasgos de experto (ver capítulo 7). Estos rasgos otorgan beneficios adicionales a los personajes con la pericia específica.

IDIOMAS CONOCIDOS

Si tienes una pericia cultural en una nación o cultura en particular, puedes comunicarte con quienes comparten su idioma o idiomas. De ti depende lo bien que conoces esos idiomas: es posible que los hables con fluidez sin un acento perceptible, o que solo conozcas el vocabulario básico para realizar transacciones comerciales sencillas.

Para otras pericias, es posible que conozcas jerga especializada o palabras clave relacionadas con ese tema. Por ejemplo, la pericia en Bajos fondos podría permitirte comunicarte de forma encubierta con las cofradías de ladrones locales, mientras que la pericia en Ingeniería podría ayudarte a hablar con mucha más propiedad que un simple profano en la materia.

Independientemente de los idiomas que conozcas, se supone que todos los PJs pueden comunicarse lo suficientemente bien entre ellos como para compartir información y trazar planes juntos con facilidad (a menos que la DJ quiera destacar una barrera idiomática entre dos PJs como aspecto específico de la trama).

CATEGORÍAS DE PERICIA

Todas las pericias pertenecen a una de cinco categorías: las pericias en arma, armadura, culturales y de utilidad están disponibles para todos los personajes, mientras que las pericias especializadas se deben obtener de formas específicas. Estas categorías son principalmente descriptivas y es posible tener más de una pericia de la misma categoría; sin

embargo, algunos talentos y otras capacidades se aplican solo a pericias de ciertas categorías.

Las siguientes secciones ofrecen ejemplos de pericias comunes que encajan con cada categoría, pero no estás limitado a estos ejemplos específicos. Si te gustaría tener pericia en un área diferente, habla con la DJ.

PERICIAS EN ARMA

Las **pericias en arma** tienen relación con el mantenimiento y manejo de un tipo específico de arma. (Algunas armas poco habituales, como las hojas esquiladas, requieren pericias especializadas en lugar de las comunes).

Si tienes una pericia en arma, eres experto en limpiar, cuidar e incluso fabricar ese tipo de arma. Puedes usar los rasgos de experto de esa arma (descritos en el capítulo 7), ya que sabes cómo empuñarla mejor en combate.

Ejemplos. Puedes elegir una pericia en cualquier tipo de arma no especial enumerada en el capítulo 7, como pericia en Arco corto. A pesar de que son armas especiales, también puedes elegir pericia en Armas improvisadas y en Ataques sin armas.

PERICIAS EN ARMADURA

Las **pericias en armadura** tienen relación con el mantenimiento y uso de un tipo específico de armadura no infusa. (Algunos tipos de armaduras poco habituales, como la armadura esquilada, requieren pericias especializadas en lugar de las comunes).

Si tienes una pericia en armadura, eres diestro a la hora de limpiar, cuidar e incluso fabricar ese tipo de armadura. Puedes usar los rasgos de experto en la misma (descritos en el capítulo 7), ya que sabes cómo vestirla y manejarla mejor en combate.

Ejemplos. Puedes elegir una pericia en cualquier tipo de armadura no especial enumerada en el capítulo 7, como pericia en Armadura de cuero.

PERICIAS CULTURALES

Las **pericias culturales** tienen relación con el conocimiento regional, social y lingüístico de una nación, cultura, subcultura u otro grupo de personas.

Si tienes una pericia cultural, tu conocimiento sobre las tradiciones, costumbres y supersticiones de ese grupo es profundo. También conoces su historia y política actual. Puedes comunicarte con otros individuos de ese grupo a través del lenguaje hablado, la lengua de signos, otras formas de comunicación o todas las anteriores.

Ejemplos. Puedes elegir cualquier pericia cultural de la sección “Cultura” del capítulo 2; por ejemplo, un personaje de Herdaz probablemente tenga la pericia Herdaziana, mientras que un personaje noble podría tener la pericia Alta sociedad.



PERICIAS DE UTILIDAD

Las **pericias de utilidad** tienen relación con herramientas, oficios, conocimientos técnicos y áreas de estudio similares.

Si tienes una pericia de utilidad, cuentas con experiencia en un área de conocimiento técnico, como la fabricación de un cierto tipo de equipo, o la especialización en una disciplina como la planificación y estrategia militar. Eres experto en técnicas específicas, equipos especializados y jerga técnica relacionada con tu área de especialización.

Ejemplos. Puedes elegir una pericia de utilidad en temas como Cuidado de animales, Estrategia militar, Fabricar armaduras, Fabricar armas, Fabricar equipo, Historia, Ingeniería, Montar a caballo o Religión.

PERICIAS ESPECIALIZADAS

Las **pericias especializadas** pertenecen a esferas restringidas de conocimiento, como, por ejemplo, manejar hojas y armaduras esquivadas.

Si tienes una pericia especializada, cuentas con un conocimiento significativo acerca de un tema que se ha perdido en la historia o que es de otra manera inaccesible para las personas corrientes. En Roshar, esto incluye principalmente las esquivas, los fabriles, la historia perdida de los cantores y la historia perdida de los Radiantes.

Restricciones. No puedes elegir pericias especializadas cuando obtienes una pericia a partir de tu Intelecto. Estas solo pueden ser otorgadas mediante un talento, una recompensa o el permiso de la DJ.

Ejemplos. Puedes obtener una pericia especializada en temas como Semiesquivas, Grandes arcos, Hojas esquivadas, Armaduras esquivadas, Martillos de guerra, Manufactura de fabriles, Historia de los cantores o Caballeros Radiantes.

SALUD, CONCENTRACIÓN E INVESTITURA

Muchas de tus capacidades se valen o son afectadas por tres reservas de recursos disponibles: salud, concentración e Investidura. Estas se calculan principalmente utilizando tus atributos, pero también pueden recibir bonificaciones o sufrir penalizaciones de talentos y otros efectos.

SALUD

La **salud** es un recurso físico que representa el aguante y resistencia a heridas menores. Cuando creas tu personaje, tu **salud máxima** es:

10 + Fuerza + cualquier bonificación o penalización

Cuando subes de nivel, tu salud máxima aumenta como se indica en la tabla Progreso de los personajes en el capítulo 1. Si tu Fuerza cambia, consulta esa misma tabla para recalcular la salud.

Cuando pierdes salud, es posible que tengas dificultades para respirar, te tambalees bajo los efectos de un golpe, te des cuenta de que hay sangre en tu ropa debido a una herida menor o grites por el esfuerzo. Consulta “Daño, lesiones y muerte” en el capítulo 9 para conocer más detalles acerca de la pérdida de salud.

Si tu salud se reduce a 0, eso representa sufrir un duro golpe que te deja fuera de combate. Cuando eso sucede, sufres una lesión, quedas Inconsciente (consulta “Estados” en el capítulo 9) y corres el riesgo de sufrir lesiones más graves.

Puedes recuperar salud parcialmente durante un descanso corto, y recuperarla toda después de un descanso largo (consulta “Descanso” en el capítulo 9). Algunos talentos y otros efectos ofrecen otras formas de recuperar salud; por ejemplo, un personaje con grados en Medicina puede atender tus heridas en combate (consulta “Medicina” más adelante en este capítulo).

CONCENTRACIÓN

La **concentración** es un recurso cognitivo que representa tu determinación mental y tu capacidad para resistir la influencia y las distracciones, y también para ejecutar maniobras complejas o precisas. Tu **concentración máxima** es igual a:

2 + Voluntad + cualquier bonificación o penalización

La concentración se puede gastar para impulsar talentos y otras habilidades, o para resistir la manipulación (consulta “La concentración en las conversaciones” en el capítulo 11).

Cuando no te queda concentración, tu atención puede vacilar, puede que te quedes mirando fijamente al infinito mientras piensas en un problema o que te sientas abrumado por la frustración u otras emociones.

Puedes recuperar una parte de tu concentración durante un descanso corto, y recuperarla toda después de un descanso largo (consulta “Descanso” en el capítulo 9).

INVESTITURA

La **Investidura** es un recurso espiritual que representa tu capacidad para mantener y canalizar la Investidura, una energía que inunda el Cosmere. En Roshar, esto representa tu capacidad para absorber y mantener la luz tormentosa en tu interior.

Los personajes nuevos no tienen Investidura, pero si más adelante eliges un camino Radiante, obtendrás una reserva de Investidura que funciona de manera muy similar a la concentración. En ese caso, tu **Investidura máxima** es igual a:

2 + Discernimiento o Presencia (el que sea mayor) + cualquier bonificación o penalización

Consulta “Investidura y luz tormentosa” en el capítulo 5 para conocer las reglas sobre cómo usar la Investidura.

SENTIDOS

En cualquier escena, tus **sentidos** y lo que percibes son clave. Esto puede resultar sencillo a campo abierto durante un día soleado, pero cuando la oscuridad y la niebla se interponen, o cuando las ilusiones de los Tejedores de Luz ocultan la verdad del mundo, la cosa se complica.

Tus sentidos comprenden no solo tu visión, sino también tu oído, olfato, tacto e incluso intuición. Alguien con un oído excelente podría apanárselas en la oscuridad total gracias a su oído entrenado. Este juego no cuenta con reglas diferentes para la vista y los demás sentidos; en cambio, depende de la DJ y de ti decidir en qué **sentido principal** confías más para desenvolverte por el mundo.

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

En la mayoría de las circunstancias, se supone que todos los personajes pueden percibir cosas desde una distancia razonable, a discreción de la DJ. Sin embargo, cuando tu sentido principal está completamente **ofuscado**, la distancia a la que



puedes detectar cosas se ve limitada. Dependiendo de cuál sea tu sentido principal, podría verse ofuscado por la cacofonía ruidosa de una alta tormenta, por la oscuridad total durante la “hora odiosa” de la noche cuando no hay lunas visibles, etc.

El **alcance de tus sentidos** determina la distancia a la que puedes percibir fácilmente cuando tu sentido principal está ofuscado. Dicho alcance viene determinado por tu valor de Discernimiento (consulta “Discernimiento” antes en este capítulo).

Dentro de dicho alcance, no tienes ningún problema para detectar cosas con la ayuda de tus otros sentidos. No obstante, más allá de este alcance, no puedes detectar objetos ni personajes, y debes acercarte o tratar de apuntar hacia ellos sin los sentidos (si eres, en efecto, consciente de su presencia).

APUNTAR SIN LOS SENTIDOS

Si no puedes sentir algo, hay muchas capacidades con las que resulta difícil afectarlo. Por ejemplo, para apuntar a “un personaje que puedes sentir” mientras tus sentidos están ofuscados, el personaje debe encontrarse al alcance de tus sentidos.

Si una habilidad no requiere el uso de los sentidos, igualmente sufrirás una desventaja en muchas pruebas contra un objetivo al que no puedas sentir (consulta “Objetivos y alcance” en el capítulo 10).

CÓMO SENTIR PERSONAJES Y OBJETOS OCULTOS

Independientemente de lo buenos que sean tus sentidos, no podrás ver automáticamente a través de ningún tipo de engaño, ni detectar personajes u objetos ocultos. Si una ilusión diseñada para engañarte está ocultando un objeto, o si un objeto está oculto de tu capacidad para sentirlo (como al usar la habilidad Sigilo), debes tener éxito en las pruebas de habilidad habituales para detectarlo.

SENTIDOS Y DISCAPACIDADES

Si normalmente confías en un sentido y de repente lo pierdes, tu percepción del mundo podría verse alterada; por ejemplo, si confías en la vista pero alguien te arroja crema a los ojos, puedes sufrir temporalmente el estado Desorientado. Sin embargo, si estás acostumbrado a tener uno o más sentidos limitados (como puede ocurrir con personajes que tienen alguna discapacidad), ya dependes con anterioridad de otros sentidos para interactuar con tu entorno.

Si creas un personaje discapacitado que se ha adaptado a otros sentidos, puedes hacer que las pruebas de Percepción (y todas las pruebas) sean iguales a las de un personaje capacitado. Sin embargo, si quieres que tu discapacidad afecte no solo a tu historia, sino también a las reglas del juego, puedes colaborar con la DJ para decidir cuándo tus sentidos limitados pueden hacer que algunas pruebas sean imposibles, imponer una desventaja a otras o incluso otorgar una ventaja (que refleje tu práctica con otros sentidos).

HABILIDADES

Tu personaje comienza el juego con dieciocho **habilidades**, cada una de las cuales representa tu aptitud genérica en varias actividades. Esta sección presenta reglas generales para las habilidades y las pruebas, seguidas de descripciones para cada una de ellas.

CÓMO USAR LAS HABILIDADES

Cuando tu personaje trata de llevar a cabo una tarea en la que tiene posibilidades de fracasar (un ataque atrevido, un discurso conmovedor, un robo sutil), es probable que la DJ te pida que realices una prueba de habilidad, como se describe en la sección “Cómo realizar una prueba de habilidad” en la introducción de este libro. Lo mismo se aplica a los PNJs y a la DJ; si un PNJ está tratando de atacarte o escalar un acantilado imponente, la DJ realizará una prueba para determinar el resultado de ese intento. (Si estás tratando de hacer algo que no implica perjuicios o que, eventualmente, podrías lograr tras suficientes intentos, lo más probable es que la DJ no te pida una prueba).

Normalmente no necesitas ningún grado en una habilidad concreta para realizar una prueba con ella, pero tus probabilidades de éxito aumentan con la aptitud inherente (representada por el atributo correspondiente de esa habilidad) y el entrenamiento relevante (representado por los grados que tienes en esa misma habilidad).

Todo lo que tratas de hacer durante el juego se vale de una de tus habilidades, pero a menudo hay más de una manera de completar una tarea. En cada situación, considera las implicaciones narrativas y mecánicas de usar una habilidad en lugar de otra. El enfoque de tu personaje para una tarea podría reflejar su personalidad, experiencias y metas. No te limites a elegir una prueba y hacer la tirada; estás contando una historia colaborativa, así que tienes que describir cómo abor das el intento. Dependiendo de tu enfoque, el entorno y otras circunstancias, la DJ te comunicará qué prueba de habilidad debes realizar.

GRADOS EN HABILIDAD Y MODIFICADORES

Cada una de las habilidades está asociada a uno de tus atributos, como se indica entre paréntesis en su título (tanto en este capítulo como en la lista de habilidades de la hoja de personaje). Además, cuentas con entre 0 y 5 **grados** en cada habilidad, dependiendo de tu rango y de tus elecciones durante la creación y el progreso del personaje. Narrativamente, los grados indican tu educación y experiencias vividas.

El **modificador de habilidad** equivale a la puntuación en el atributo asociado a dicha habilidad más el número de grados en la misma. Agregarás este modificador a cada prueba que realices con esa habilidad, y también lo usarás para algunos otros cálculos; por ejemplo, cuando impactas con un ataque, agregas el modificador de habilidad al daño infligido (ver “Ataques” en el capítulo 10).

CLASE DE DIFICULTAD

Cuando realizas una prueba, tiras un d20, añades el modificador para la habilidad elegida y aplicas las bonificaciones o penalizaciones. Luego, comparas ese resultado con la **clase de dificultad** de la prueba (o CD): esta cifra es el objetivo que estás tratando de alcanzar. Si tu total es igual o superior a la CD, tienes éxito; lo cual significa que completas la tarea y la DJ narra los resultados. Si tu total es inferior a la CD, fallas; lo cual significa que apenas consigues progreso (si es que logras alguno) en lo que estabas tratando de hacer.

Dependiendo de la situación, la CD puede venir determinada por la propia capacidad, por las defensas del objetivo, por la DJ o por los personajes que realizan una prueba enfrentada entre sí.

CÓMO ESTABLECER LA CD

Algunas capacidades requieren una CD específica para tener éxito. Por ejemplo, cuando usas el talento Medicina de campo para tratar a un aliado herido, realizas una prueba de Medicina CD 15, como se indica en el texto de ese talento.

DEFENSAS

Cuando realizas una prueba de habilidad dirigida hacia otro personaje, como robarle la bolsa de monedas o tratar de intimidarlo, la CD de esa prueba suele estar establecida por una de las defensas de ese personaje (consulta la sección “Defensas”, más arriba). Normalmente, esta defensa es de la misma categoría que la habilidad que se está usando; por ejemplo, si estás amenazando a alguien, normalmente realizarás una prueba de Intimidación contra su Defensa cognitiva. Sin embargo, la DJ o ciertas reglas pueden hacer que ocasionalmente uses defensas diferentes; por ejemplo, el talento Acometida con finta te permite hacer un ataque contra la Defensa cognitiva de un objetivo en lugar de su Defensa física.

Cómo ajustar las CD. El valor de la defensa relevante establece la CD básica para esa prueba de habilidad concreta, pero la DJ podría modificar esa CD en función de otras circunstancias, utilizando la tabla Ejemplos de clases de dificultad que se incluye a continuación como guía. Por ejemplo, si un personaje es particularmente amistoso contigo, la DJ podría reducir la CD para persuadirlo; tal vez cuente con una Defensa espiritual de 14, pero la DJ reducirá la CD a 11 para ti. O, si un personaje está en alerta máxima, robarle algo puede ser significativamente más difícil. A diferencia de cuando te otorga ventajas y desventajas, la DJ no tiene por qué comunicarte que algo está modificando la defensa de un personaje, ¡así que ve con cuidado!

EL CRITERIO DE LA DJ

En muchos casos, la DJ establece la CD en función de su valoración acerca de la dificultad de la tarea y los rangos habituales de CD. La tabla Ejemplos de clases de dificultad ofrece cierta orientación, pero la DJ podrá elegir cualquier valor que le parezca adecuado.

La dificultad de la tarea debe medirse a partir de las capacidades de un humanoide promedio, y no las de un personaje jugador. Por ejemplo, si saltar al otro lado de un abismo concreto fuera casi imposible para un habitante cualquiera de Urithiru, la prueba de Atletismo para conseguirlo tendría CD 30.

EJEMPLOS DE CLASES DE DIFICULTAD

Dificultad	CD
Fácil	10
Media	15
Alta	20
Muy alta	25
Casi imposible	30



PRUEBAS ENFRENTADAS

De vez en cuando, es posible que dos personajes quieran realizar pruebas activamente el uno contra el otro (como cuando forcejean) o, de manera similar, las acciones de un personaje podrían establecer razonablemente la CD para un intento posterior de alterar esas mismas acciones. Las pruebas enfrentadas también pueden resolver conflictos para los que no existen reglas específicas.

Cuando tiene lugar un conflicto de este tipo, la DJ puede hacer que ambos personajes realicen una **prueba enfrentada** usando habilidades relevantes. La CD no se determina por una cifra establecida o a elección de la DJ, sino por el resultado de la prueba del oponente. Por ejemplo, si un Corredor del Viento usa la potencia de Adhesión para enlazar un objeto al techo, y luego tú tratas de arrancarlo de allí, puedes realizar una prueba de Atletismo contra su Adhesión.

Para conseguir llegar a la CD y tener éxito (o para evitar que la otra persona lo tenga), el resultado de tu prueba debe superar al de tu oponente. Determina el resultado de la siguiente manera:

Si sacas un resultado más alto que tu oponente, consigues llegar a la CD y logras tu objetivo (incluso si ese

objetivo era simplemente oponerle resistencia). En el ejemplo de Adhesión, tu prueba de Atletismo lograría arrancar el objeto del techo.

Si sacas un resultado más bajo que tu oponente, significa que ha hecho una tirada superior a la tuya, llegando así a su CD. Por lo tanto, tiene éxito en su prueba y tú fallas en la tuya. En el ejemplo de Adhesión, su prueba de Adhesión significaría que no consigues arrancar el objeto del techo.

Si empatas con tu oponente, ¡nadie llega a su CD! En tal caso, ambos podríais no lograr vuestro objetivo en disputa o, en el caso de un enfrentamiento agresivo, el resultado favorecería al defensor que está tratando de mantener la situación. En el ejemplo de Adhesión, el objeto ya se encontraba enlazado al techo, por lo que si ninguno de los dos tenéis éxito en la prueba enfrentada, el objeto permanece enlazado al techo.

ÉXITOS AUTOMÁTICOS

Algunos efectos te otorgan un éxito automático en una prueba. Cuando tienes éxito automáticamente, no tiras los dados y obtienes los beneficios de un éxito sin Oportunidades ni Complicaciones. (En raras ocasiones, puedes fallar automáticamente en una prueba; resuélvelo de la misma manera, sin tirada).

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

A veces, las pruebas se ven modificadas por circunstancias positivas o negativas. En estos casos, se te indicará que realices la prueba con una o más **ventajas** o **desventajas**. Estas podrán provenir de una regla del juego o de que la DJ te las conceda en función de las circunstancias de la historia. Por ejemplo, si estás tratando de investigar un mito desconocido en un archivo y recientemente has leído textos sobre el folclore regional, la DJ podría otorgarte una ventaja en esa prueba. Del mismo modo, si estás tratando de escalar un acantilado, pero las piedras están resbaladizas por la lluvia, la DJ podría imponerte una desventaja.

CÓMO REALIZAR PRUEBAS CON VENTAJAS

Por cada ventaja que afecte a la prueba, elige uno de los dados que estés a punto de tirar; puedes elegir el d20, el dado de trama o cualquier otro dado (como, por ejemplo, uno de los dados de daño de un ataque). Tira dos unidades de cada dado elegido y luego elige con cuál de los dos resultados te quedas, descartando el otro sin efecto.

En una misma prueba, solo se puede elegir cada dado una vez. Si dispones de dos ventajas, en lugar de tirar tres unidades del mismo dado, deberás tirar dos unidades de dos dados distintos.

CÓMO REALIZAR PRUEBAS CON DESVENTAJAS

Por el contrario, por cada desventaja que afecte a la prueba, la DJ elegirá un dado que estés a punto de tirar para la prueba. Tira dos unidades de los dados elegidos por la DJ, y luego permite que elija con cuál de los dos resultados te quedas, descartando el otro sin efecto. Al igual que ocurre con las ventajas, no se puede elegir el mismo dado dos veces.

CÓMO REALIZAR PRUEBAS CON AMBAS

Si una prueba se ve afectada tanto por ventajas como por desventajas, estas se anulan entre sí: cada desventaja anula una ventaja y viceversa. Por ejemplo, si tu prueba cuenta con dos ventajas y una desventaja, la desventaja anula una de las ventajas, con lo que te quedas con una ventaja para la prueba.

CÓMO AFECTAR A VARIOS OBJETIVOS

Hay capacidades que te indican que debes realizar una única prueba contra varios objetivos. Sin embargo, es posible que cuentes con ventajas o desventajas solo contra algunos de ellos. En tal caso, primero realiza la prueba sin esos dados adicionales y luego tira los dados para tus ventajas o desventajas por separado, aplicándolos solo a los resultados de los objetivos afectados e ignorándolos para los demás. (Para obtener más información, consulta “Ataques con más de un objetivo” en el capítulo 10).

PRUEBAS DE PNJs ENEMIGOS

Si un PNJ enemigo está realizando una prueba con ventajas o desventajas, los papeles de la DJ y los jugadores se invierten. En el caso de las ventajas, es la DJ quien elige qué dado conservar, y en el caso de las desventajas es el jugador quien

elige (normalmente el jugador cuyo personaje se ve más afectado por la tirada, con tal de no ralentizar el juego con un debate en grupo).

RESULTADOS DE PRUEBA VARIADOS

A nivel básico, tu CD y el resultado de la prueba determinan si tienes éxito o no. Sin embargo, la mayoría de las situaciones suelen ser narrativamente mucho más complicadas (e interesantes). Para ayudarte a ti, a tus compañeros de juego y a la DJ a contar la historia juntos, este juego proporciona herramientas adicionales para narrar resultados más interesantes.

GRADOS DE ÉXITO Y FRACASO

Mientras que la CD establece un umbral específico de éxito/fracaso, los resultados de la prueba pueden presentar un amplio rango de valores, desde 1 hasta 30 (¡o incluso más!). La diferencia entre el resultado de la prueba y la CD puede inspirar descripciones más detalladas sobre cómo de maravillosamente bien salió la cosa o cómo de terrible fue el fracaso en el intento.

En los casos en los que el resultado de la prueba es muy cercano a la CD, consigues un grado de éxito o fracaso bajo. Tú (o la DJ) podrías describir cómo tu personaje lo logra por poco, o fracasa en el último segundo a pesar de tener el éxito en la punta de los dedos.

Por otro lado, si el resultado de tu prueba es muy superior o inferior a la CD, consigues un grado de éxito o fracaso alto. Tú (o la DJ) podrías describir cómo tu personaje fracasa estrepitosamente en su tarea, o consigue completarla con la seguridad de un auténtico experto.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

En las pruebas en las que la DJ ha subido la apuesta, el dado de trama introduce un amplio espectro de resultados a causa de las Oportunidades y las Complicaciones. También puedes obtener Oportunidades y sufrir Complicaciones a partir de varios talentos y tiradas de d20 altas o bajas (consulta “Oportunidades y Complicaciones” en la introducción de este libro). Estos efectos secundarios narrativos crean una interesante mezcla de resultados.

Al tirar el dado de trama, normalmente obtendrás una mezcla de cosas buenas y malas: tener éxito con una Complicación o fallar con una Oportunidad. Estos resultados hacen progresar la historia de manera convincente al tiempo que introducen giros o nuevas formas de avanzar. La tabla Ejemplos de habilidades al final de este capítulo proporciona inspiración sobre cómo las Oportunidades y las Complicaciones pueden afectar una prueba.

De vez en cuando, obtendrás un éxito con una Oportunidad o un fracaso con una Complicación (normalmente cuando sacas un 1 o un 20 natural). Estos son los máximos más altos y los mínimos más bajos: cuando consigues un impulso emocionante o te detienes en seco. Estos momentos pueden ser una buena ocasión para hacer que el foco de la acción pase a otros personajes, usando tu impulso

para ayudar a otros, o para darle a alguien la oportunidad de intervenir después de tu fracaso.

CÓMO TRATARLO DE HACER DE NUEVO

Cuando fracasas en una prueba de habilidad, si la situación y el tiempo lo permiten, puedes volver a probarlo. A veces, el fracaso simplemente cuesta un tiempo precioso, por lo que cada nuevo intento solo hace que el reloj siga avanzando. No obstante, en otras situaciones, el fracaso puede acarrear consecuencias más importantes, y volver a tratar de hacer una prueba puede hacer que corras riesgos cada vez mayores.

En definitiva, de ti o de la DJ depende cuántas veces puedes volver a hacer una prueba antes de que la desgracia se imponga. Cuando vuelvas a probar, los riesgos potenciales podrán ser simplemente narrativos, o puede que la DJ decida incluir efectos mecánicos como los siguientes:

- ♦ Perder concentración debido a la extenuación o desenlaces inesperados.
- ♦ Perder salud debido a los peligros que supone la prueba.
- ♦ Subir la apuesta y arriesgarte a sufrir una Complicación como, por ejemplo, que te pillen o que rompas el dispositivo en el que estás trabajando.

CÓMO RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Cuando logras superar una prueba e influir en alguien a nivel social, como mintiéndole o convenciéndole para que te ayude, dicha persona puede resistirse a tu influencia gastando puntos de concentración, en cuyo caso, no logras influir en ella, ni siquiera tras superar una prueba. Para obtener más detalles, consulta la sección “La concentración en las conversaciones” del capítulo 11.

EFFECTOS DE HABILIDAD CONTINUOS

A veces, es posible que tengas que hacer una prueba de habilidad para una sola acción que esperas que tenga un beneficio continuo; por ejemplo, una prueba de Hurto para permanecer disfrazado todo el día. A discreción de la DJ, es posible que puedas aplicar dicho resultado a lo largo de un período prolongado pero, si la situación cambia significativamente, podrías tener que realizar una nueva prueba.

Para aplicar la misma prueba de habilidad a varios personajes (como engañar a varios guardias con un mismo disfraz mientras te paseas por un edificio), anota tu resultado original. A medida que te vayas encontrando con otros personajes, compara dicho resultado con la defensa relevante de cada personaje (o el resultado de su prueba enfrentada).

HABILIDADES COMO ACCIONES

Las pruebas de habilidad no requieren el uso inherente de acciones o reacciones. Por ejemplo, la DJ podría pedir a todo el mundo una prueba de Disciplina (sin requerir acción) para mantener el temple contra un enemigo temible. Sin embargo, si realizas una prueba para hacer algo que requiera tiempo o concentración, normalmente la DJ te pide que uses ► para poder llevarlo a cabo (mediante la acción Usar una habilidad del capítulo 10).

Si estás realizando una prueba como parte de otra acción, no necesitas usar ►.

CÓMO COLABORAR

Cuando tratas de llevar a cabo una tarea con la ayuda de otros, normalmente no se realizan pruebas por separado. En su lugar, se siguen estas reglas para colaborar en una prueba.

AYUDA EN COMBATE

Ayudar a los aliados en combate puede ser complicado, ya que cada segundo cuenta. Si quieres ayudar en combate, debes usar la reacción Ayudar (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10).

AYUDA FUERA DEL COMBATE

Fuera del combate, el personaje que lidera el esfuerzo de grupo realiza una prueba y obtiene una ventaja por cada personaje que lo ayuda. A menudo se permite elegir a dicho líder en función de quién tiene el mejor modificador de habilidad, aunque es posible que, en algunas situaciones, esa opción no esté disponible.

La DJ puede pedirte que describas exactamente cómo estás contribuyendo a una prueba. Los personajes solo pueden ayudar en pruebas que podrían completar razonablemente por sí mismos. Por ejemplo, un personaje no puede ayudar en una tarea que requiere una pericia o herramientas de las que no dispone. Además, si la tarea requiere contribuciones físicas, cada personaje que ayude deberá estar cerca y contribuir a ella.

AYUDA EN SITUACIONES COMPLEJAS

Para tareas complejas o particularmente importantes que involucren a un grupo, la DJ podría pedir que se lleve a cabo un empeño (ver capítulo 12), en lugar de una sola prueba con ventajas. Por ejemplo, si os estáis infiltrando en un campamento vigilado, la DJ probablemente pedirá más de una prueba de Sigilo.

CÓMO CAMBIAR LA MAGNITUD DEL DADO

Algunas capacidades permiten cambiar la **magnitud** de un dado; esto no se refiere a su tamaño físico, sino a la cantidad de caras que tiene.

Cuando hagas una prueba con un dado cuya magnitud aumente, reemplázalo con el siguiente dado de mayor magnitud (y viceversa cuando disminuye). Por ejemplo, un ataque que originalmente causa 1d4 de daño podría aumentar la magnitud de su dado a medida que subes de nivel, lo que te permitiría tirar 1d6 en su lugar (y posteriormente 1d8, 1d10 y 1d12).

CÓMO APUNTAR A DISTANCIA

Algunas pruebas apuntan a otros personajes (u objetos) desde cierta distancia. La sección “Objetivos y alcance” del capítulo 10 define qué personajes son objetivos válidos para varias pruebas. Ten en cuenta que si no puedes sentir a un personaje, a menudo sufres una desventaja en las pruebas realizadas para afectarlo directamente (como con potencias y ataques con armas).

ANATOMÍA DE UNA HABILIDAD

Las secciones que siguen describen las dieciocho habilidades básicas disponibles para todos los personajes del juego. (Además de estas habilidades, más adelante puedes elegir un camino Radiante y desbloquear habilidades de potencia únicas, como se describe en el capítulo 5). Cada sección incluye los siguientes detalles:

Título y atributo. El título de cada entrada indica el nombre de esa habilidad, seguido de su atributo asociado. Usarás este atributo para calcular tu modificador de habilidad, como se describe más arriba en “Grados en habilidad y modificadores”.

Tareas relevantes. Cada entrada enumera algunas tareas que usan la habilidad. No es una lista completa; dependerá de la DJ y de ti decidir qué habilidad encaja mejor con cualquier cosa que quieras tratar de hacer.

Situaciones especiales. Algunas entradas ofrecen orientación para usar la habilidad de formas especiales. Por ejemplo, la habilidad Medicina propone ejemplos de cómo puedes tratar a aliados heridos.

Cómo obtener ventaja. Cada entrada sugiere formas creativas en las que puedes usar la habilidad con la acción Obtener ventaja (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10), lo cual te pone en una situación ventajosa en tu próxima prueba contra ese enemigo.

Ejemplos. Al final del capítulo, la tabla Ejemplos de habilidades incluye varios ejemplos de tareas, CD sugeridas e ideas sobre cómo la DJ y tú podéis resolver éxitos, fracasos, Oportunidades y Complicaciones. Muchos de los desenlaces de estas tablas son puramente narrativos; sin embargo, algunos incluyen efectos mecánicos que pueden aumentar el dramatismo o dar a las personas que juegan la oportunidad de usar sus capacidades. Se anima a la DJ a improvisar dichos efectos, independientemente de si las reglas del juego los requieren directamente o no, y los jugadores deben sentirse con la libertad de sugerir efectos interesantes que contribuyan a la historia.

AGILIDAD (VELOCIDAD)

Agilidad refleja tu capacidad de maniobrar en el entorno, dirigir una montura, realizar proezas acrobáticas y conducir vehículos con precisión. Cuando una tarea pone a prueba tus reflejos, movilidad o maniobrabilidad, realizas una prueba de Agilidad.

Cómo obtener ventaja. Con Agilidad, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Rodar ágilmente para atacar desde un ángulo inesperado.
- ♦ Moverte y esquivar rápidamente para desequilibrar a tu oponente.
- ♦ Deslizarte más allá de la guardia del oponente, dificultando los intentos de defenderse de tus ataques.

ARMAMENTO LIGERO (VELOCIDAD)

Armamento ligero representa tu habilidad con armas pequeñas que se manejan con delicadeza en lugar de fuerza bruta. Cuando atacas con cuchillo, espada corta, arco, honda y armas similares, o las usas con otros fines, pones a prueba Armamento ligero.

Armamento ligero/pesado. Aunque las armas ligeras no tienen el mismo alcance ni infligen el mismo daño que las pesadas, son más rápidas, sutiles y precisas. La sección “Maniobras creativas” del capítulo 10 sugiere maneras creativas en las que puedes luchar con un arma ligera.

Cómo obtener ventaja. Con Armamento ligero, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Hacer una finta con una floritura, desviando la atención del enemigo de la amenaza real.
- ♦ Dar golpecitos ostentosos a un arma oculta, llamando la atención sobre ella.
- ♦ Arrojar un arma para distraer de alguna otra acción.



ARMAMENTO PESADO (FUERZA)

Armamento pesado representa tu experiencia manejando las armas de guerra más devastadoras. Pones a prueba Armamento pesado cuando atacas o usas armas que son literalmente pesadas, como hachas y martillos, junto con la mayoría de las hojas esquirladas.

El Armamento pesado comparado con el ligero.

Las armas que usan la habilidad Armamento pesado suelen tener mayor alcance y peso que las armas ligeras, lo que aumenta su letalidad, pero reduce su maniobrabilidad y precisión. La sección “Maniobras creativas” del capítulo 10 sugiere maneras creativas en las que puedes luchar con un arma pesada.

Cómo obtener ventaja. Con Armamento pesado, podrías Obtener ventaja al...

- ◆ Distraer a los enemigos con un golpe de apariencia peligrosa.
- ◆ Desenvainar de forma dramática un arma pesada.
- ◆ Realizar una diestra *kata* con el arma, demostrando así tu habilidad con ella.

ATLETISMO (FUERZA)

Atletismo refleja tu destreza física, fuerza, aguante y resistencia al daño y a las adversidades físicas. Puede permitirte superar un obstáculo con hazañas de fuerza como levantar, empujar, trepar, saltar horizontal y verticalmente, y arrastrar. También se utiliza para realizar ataques sin armas, tal y como se describe en la sección “Armas” del capítulo 7.

Saltos. Cuando está en movimiento, un personaje generalmente puede saltar una distancia horizontal equivalente a su propio tamaño sin realizar ninguna prueba, y una distancia vertical igual a la mitad de su tamaño (ver “Movimiento y posicionamiento” en el capítulo 10). Para saltos más largos, debe realizar una prueba de Atletismo. La DJ determina la CD de esta prueba, pero, como pauta general, en Roshar, un salto de 12 metros resultaría casi imposible (CD 30) para un personaje de tamaño Mediano.

Cómo obtener ventaja. Con Atletismo, podrías Obtener ventaja al...

- ◆ Saltar sobre un enemigo para sorprenderlo.
- ◆ Agarrar el escudo de un enemigo para conseguir una oportunidad de atacar.
- ◆ Flexionar los músculos amenazadoramente para debilitar la determinación de un oponente.

DEDUCCIÓN (INTELECTO)

Para comprender el mundo hay que observar, cuestionar y poner a prueba. Mediante la lógica, la razón, la acumulación de pruebas y su interpretación, puedes realizar pruebas de Deducción para desenvolverte con más confianza entre las muchas incertidumbres que te rodean.

Cómo obtener ventaja. Con Deducción, podrías Obtener ventaja al...

- ◆ Inferir una debilidad o lesión oculta de un enemigo observando su comportamiento.
- ◆ Reflexionar sobre la retórica de un personaje para discernir su verdadera motivación.
- ◆ Identificar el activo más útil de un enemigo e impedir que se valga de él.

DISCIPLINA (VOLUNTAD)

Disciplina determina la capacidad de controlar tus reacciones externas y respuestas a circunstancias inquietantes. También puede ayudarte a mantener la compostura frente al miedo, la ira, el dolor o la tristeza. Esto no significa que no sientas esas emociones, pero puedes pensar y actuar con una claridad y aplomo excepcionales incluso bajo presión.

Superación de adversidades. Disciplina puede utilizarse de manera activa, como cuando pones buena cara al acercarte a un enemigo formidable. Sin embargo, también se puede emplear de forma reactiva, para evitar el miedo, la duda, la distracción y desafíos similares. La DJ podría pedirte que hicieras una prueba de Disciplina para evitar o superar un efecto no deseado.

Cómo obtener ventaja. Con Disciplina, podrías Obtener ventaja al...

- ◆ Esperar hasta el momento perfecto para atacar.
- ◆ Poner nervioso al enemigo manteniéndote firme a pesar de su avance.
- ◆ Avanzar en dirección a un peligro evidente sin dar muestras de miedo.



Durante las últimas semanas en el puente, habían aprendido a actuar con la precisión y la disciplina propias de los soldados. Se ponían firmes mientras sus torturadores cruzaban los puentes, sin murmurar jamás una palabra de desprecio. Su disciplina se había convertido en su arma.

ENGAÑO (PRESENCIA)

Engaño mide lo bien que puedes manipular a los demás con deshonestidad flagrante, insinuaciones inteligentes, exageraciones y omisiones selectivas. Esta habilidad puede incluir la elección cuidadosa de palabras, pero también la manipulación emocional, la evasión, las pruebas falsificadas y el lenguaje corporal engañoso.

Engaño desde lejos. Cuando tratas de engañar a otros desde lejos, a través de la comunicación mediante vinculaciones, cartas o mensajeros, por ejemplo, existen variables incontrolables que hacen que emplear Engaño sea más difícil. Es menos probable que un receptor que está lejos sucumba a una actuación convincente y seguramente contará con ayuda y pruebas imposibles de determinar. Por tanto, si tu objetivo no puede sentirte, las pruebas de Engaño que realices tienen una desventaja.

Cómo obtener ventaja. Con Engaño, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Fingir que apuntas o golpeas desde una dirección concreta para luego cambiar en el último momento.
- ♦ Vestir el uniforme del enemigo en un campo de batalla con actividad frenética.
- ♦ Mentir a tu enemigo para descolocarlo.

Una ladrona experta se escabulle con unas tortitas deliciosas.

HURTO (VELOCIDAD)

Hurto abarca todo tipo de tareas que requieren destreza manual precisa o que son útiles con el embuste. Cuando robas bolsas, abres cerraduras, haces juegos de manos, escapas de ataduras, atas nudos o creas disfraces, pones a prueba esta habilidad.

Hurto en combate. Puedes Usar una habilidad (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10) para realizar una prueba de Hurto y así robarle algo del bolsillo a un personaje que está en tu cercanía. Cuando realices esta prueba, sube la apuesta. La CD es igual a la Defensa espiritual del objetivo, y sufres una desventaja si es consciente de tu presencia.

Cómo obtener ventaja. Con Hurto, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Hacer juegos de manos para que algo que estás sosteniendo desaparezca de repente.
- ♦ Sacar un arma con sutileza para pillar a tu enemigo desprevenido.
- ♦ Ponerte un atuendo ridículo preparado de antemano para sorprender al objetivo.



INTIMIDACIÓN (VOLUNTAD)

Intimidación refleja tu capacidad para provocar miedo en otro personaje y, por lo tanto, asegurar su obediencia. Cuando proyectas dominio físico, amenazas a alguien (explícita o implícitamente) o haces que una situación parezca peor de lo que en realidad es de manera intencionada, realizas una prueba de Intimidación.

Falsas amenazas. La mayoría de las amenazas incluyen cierto grado de exageración, como exacerbar tu voluntad o capacidad para cumplir la amenaza. Si la parte receptora considera una amenaza como plausible, farolear no afecta a cómo se realiza la prueba. Sin embargo, si estás fingiendo algo absurdo, como afirmar ser un guerrero temible mientras te encuentras visiblemente enfermo y no puedes mantenerte en pie, sufres una desventaja en la prueba de Intimidación.

Cómo obtener ventaja. Con Intimidación, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Cantar, tararear o hablar con ritmos conflictivos (si eres cantor).
- ♦ Burlarte del enemigo.
- ♦ Mostrar signos de “la Emoción”.

LIDERAZGO (PRESENCIA)

Liderazgo representa tu capacidad de inspirar a la gente, llamar la atención y dar órdenes a tus aliados. Cuando apelas a la mejor versión de alguien o a su sentido del bien y del mal, estás poniendo a prueba tu Liderazgo. También puedes usar esta habilidad para delegar tareas, gestionar una multitud, provocar a un enemigo o dirigir a aliados que no están estrictamente bajo tu mando.

Cómo obtener ventaja. Con Liderazgo, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Desafiar a un enemigo a un duelo singular.
- ♦ Llamar a aliados cercanos para que te cubran en tu avance hacia el enemigo.
- ♦ Pedir ayuda a un compañero cercano.

¿LIDERAZGO O PERSUASIÓN?

Cuando realizas una prueba de Persuasión, normalmente tratas de convencer a alguien para que te ayude a través de la negociación, apelando a la lógica o al interés propio, y señalando las implicaciones prácticas de una decisión. Cuando se pone a prueba el Liderazgo, normalmente se trata de inspirar, apelando a ideales superiores y tomando el control de una situación de manera carismática. Algunos problemas se pueden resolver con cualquiera de las dos habilidades, aunque la CD para cada prueba puede variar significativamente según el objetivo y tus propias intenciones.



*Una comandante azishiana
conduce sus tropas
a la batalla.*

MANUFACTURA (INTELECTO)

Manufactura utiliza tu ingenio y conocimientos para diseñar y construir objetos físicos con lo que tienes a mano. Cuando creas objetos comunes como máquinas simples, trampas, objetos de cerámica o de madera, bocetos, ropa o herramientas improvisadas, realizas una prueba de Manufactura para determinar si tienes éxito, o no.

Manufactura de objetos complejos. Si quieres crear objetos más complejos como armas, armaduras, equipo, edificios, grandes obras de arte y fabriles, debes tener la pericia correspondiente para realizar una prueba de Manufactura. La sección “Manufactura” del capítulo 7 presenta las reglas completas de esta habilidad.

Reparación de objetos. Este juego no tiene reglas específicas sobre dañar o reparar objetos existentes, y se supone que puedes cuidar de tu equipo de manera competente. Pero cuando encajara con la historia, la DJ podría solicitar una prueba de Manufactura para reparar o volver a ensamblar un objeto importante.

Cómo obtener ventaja. Con Manufactura, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Meter polvo o tierra en una bolsita para usarla como bomba de polvo improvisada.
- ♦ Atar una cuerda o tela a un arma, lo que hace que su trayectoria sea más difícil de seguir.
- ♦ Utilizar un dispositivo improvisado para proyectar luz directamente a los ojos de alguien.

MEDICINA (INTELECTO)

Medicina mide la capacidad para curarte a ti mismo y a otros a través de tus conocimientos de anatomía, psicología y cirugía. Cuando tratas de diagnosticar enfermedades físicas, ayudar a personas con enfermedades mentales o físicas o determinar el momento y la causa de una muerte a partir del cadáver, realizas una prueba de Medicina. Puede que incluso lleves suministros quirúrgicos contigo (consulta “Objetos” en el capítulo 7) para que tus intervenciones resulten más efectivas.

Uso de Medicina en combate. Si tienes al menos un grado en Medicina, puedes gastar 2 puntos de concentración y Usar una habilidad (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10) para realizar una prueba de Medicina CD 15 para tratar a un aliado consciente en tu cercanía, o la misma prueba con una desventaja si es para tratarte a ti mismo. Si tienes éxito, tu objetivo recupera una cantidad de salud equivalente a tus grados en Medicina.

Uso de Medicina durante el descanso. Durante un descanso largo, puedes realizar una prueba de Medicina CD 20 para tratar las lesiones de un aliado (consulta “Lesiones” en el capítulo 9), o la misma prueba con una desventaja para tratarte a ti mismo. Si tienes éxito, la duración de una lesión superficial o grave se reduce en 1d4 días. Una vez que un personaje ha recibido tratamiento de esta manera (con o sin éxito), no puede ser tratado nuevamente durante ese descanso largo.

Cómo obtener ventaja. Con Medicina, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Detectar una lesión anterior en tu oponente de la que te puedes aprovechar.
- ♦ Pensar en un medicamento concreto que usar en este momento.
- ♦ Aliviar el dolor de un aliado herido para que pueda apoyarte en tu próxima maniobra.

PERCEPCIÓN (DISCERNIMIENTO)

Percepción denota tu capacidad de percatarte de los detalles que te rodean. Cuando inspeccionas la zona cercana, buscas un personaje o un objeto oculto o tratas de discernir

LOS SENTIMIENTOS COMO INFORMACIÓN

Percepción te ayuda a recopilar datos sobre tu entorno, mientras que Perspicacia te permite interpretar tus impresiones subconscientes de las palabras, el lenguaje corporal y otros signos similares de otros personajes. Por supuesto, los prejuicios pueden llevarte por mal camino, haciendo que tus sensaciones sean más confusas. Tus prejuicios pueden hacer que sufras una desventaja en una prueba de Perspicacia, o en caso de fracasar en una prueba de Perspicacia o sacar una Complicación, podrías obtener información engañosa.

algo entre tus recuerdos o una descripción, pones a prueba Percepción. (La sección “Sigilo”, más abajo, presenta reglas para detectar a personajes ocultos).

Sentidos y percepción. Al igual que este juego no limita tus sentidos a la vista y el oído, no necesitas tener acceso a todos los sentidos para realizar una prueba de Percepción. La sección “Sentidos”, más arriba, ofrece directrices sobre cómo desenvolverte en el mundo con los sentidos limitados, pero, en general, todos los personajes ponen a prueba su Percepción de la misma manera, independientemente de los sentidos a los que pueden acceder.

Cómo obtener ventaja. Con Percepción, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Detectar algo a tu alrededor que puedas utilizar en tu beneficio.
- ♦ Utilizar la percepción de profundidad para calcular la distancia exacta entre un objetivo y tú.
- ♦ Observar una debilidad en la posición de un enemigo.

PERSPICACIA (DISCERNIMIENTO)

Perspicacia mide tu capacidad de discernir los verdaderos sentimientos de los demás, descubrir engaños y usar tu intuición para determinar si algo no encaja en una situación. Cuando tus instintos sociales, inteligencia emocional y reacciones viscerales se ven desafiados por una tarea, pones a prueba tu Perspicacia.

Cómo obtener ventaja. Con Perspicacia, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Manipular las emociones adecuadas para provocar una respuesta descuidada y reveladora.
- ♦ Seguir la corazonada de que un rival está adoptando una posición para parecer más poderoso de lo que en realidad es.
- ♦ Apelar a un deseo subyacente de un enemigo que no se corresponde con sus acciones actuales.

PERSUASIÓN (PRESENCIA)

Persuasión refleja tu carisma, soltura social y percepción de honradez. Cuando negocias, debates, razones o apelas al interés propio, pones a prueba la Persuasión. Si bien las pruebas de Engaño e Intimidación pueden permitirte presionar a un objetivo reticente para que obedezca, si quieres llegar a un acuerdo y un resultado razonablemente amistoso, normalmente acudes a la Persuasión.

Actitudes. Es más probable que las personas se pongan de acuerdo contigo si te consideran de antemano agradable, inteligente y honrado. Si te llevas bien con alguien (o compartís una relación particularmente tensa), la DJ puede disminuir (o aumentar) la CD para reflejar la actitud del objetivo hacia ti.

Cómo obtener ventaja. Con Persuasión, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Negociar los términos de un duelo.
- ♦ Distraer a un enemigo con parloteo ingenioso.
- ♦ Presentar una oferta de paz genuina.

SABER (INTELECTO)

Saber establece tu familiaridad con la historia, los acontecimientos actuales, el folclore, las religiones, los lugares y las ciencias. Cuando tratas de recordar información que podrías conocer razonablemente a partir de tu experiencia, pones a prueba tu Saber.

Saber y pericias. Además de la habilidad general Saber, tus pericias representan áreas de conocimiento específico (consulta la sección anterior “Pericias”). Si quisieras recordar información básica relacionada con una de tus pericias, la DJ generalmente debería proporcionarte tal información sin necesidad de una prueba. Sin embargo, si quieres conocer secretos o conocimientos prohibidos u ocultos sobre un tema, es posible que tengas que realizar una prueba aunque tengas una pericia. Si superas una prueba para recordar ese conocimiento oculto, pero no cuentas con la pericia correspondiente, es posible que no averigües suficientes detalles para comprender el concepto global.

Cómo obtener ventaja. Con Saber, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Demostrar que las acciones de la persona a la que te diriges no concuerdan con las creencias que dice tener.
- ♦ Recordar las debilidades o dudas inherentes de tu objetivo.
- ♦ Reconocer las propiedades útiles de algo de tu entorno.

SIGILO (VELOCIDAD)

Sigilo representa tu capacidad de evitar que la atención se centre sobre ti, o de escapar de ella. Cuando tratas de escaullirte, esconderte, mezclarte con una multitud, evitar que te detecten o despistar a tus perseguidores, pones a prueba tu Sigilo.

Esconderte en combate. En combate, puedes Usar una habilidad (ver “Acciones y reacciones” en el capítulo 10) para ocultarte de un personaje, haciendo una prueba de Sigilo contra su Defensa espiritual. Solamente puedes esconderte si estás a cubierto, en una zona donde el sentido principal de tu objetivo está ofuscado (como, por ejemplo, en la oscuridad) o si tu objetivo no tiene línea de efecto hacia ti (consulta “Objetivo y alcance” en el capítulo 10). Si tratas de esconderte de más de un personaje, compara

el resultado de tu prueba con la Defensa espiritual de cada uno de ellos.

Todo personaje contra el que tienes éxito te pierde el rastro y ya no puede sentirte, por lo que desconocerá tu ubicación exacta hasta que ataques o realices otra acción que te exponga. Como ▶, puedes hacer señales a escondidas a uno o más aliados a los que puedes sentir para revelarles tu posición. Un personaje que te esté buscando podrá Usar una habilidad para realizar una prueba de Percepción; la CD de esta prueba es igual al resultado de tu prueba de Sigilo original, y sufre una desventaja si estás a cubierto o en una zona donde su sentido principal está ofuscado. Si tiene éxito, ese personaje te siente.

Cómo obtener ventaja. Con Sigilo, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Desaparecer brevemente para disimular lo que estás haciendo.
- ♦ Usar un objeto que tienes escondido en la manga.
- ♦ Fintar en una dirección antes de moverte hacia otra.

SUPERVIVENCIA (DISCERNIMIENTO)

Supervivencia indica tu capacidad de conseguir recursos vitales y refugio, evitar amenazas ambientales y comprender el comportamiento animal. Cuando sigues el rastro de alguien o algo, interactúas con la vida salvaje o te desenvuelves por territorio desconocido, pones a prueba tu Supervivencia.

Búsqueda de alimento en la Naturaleza. Durante un descanso corto, puedes tratar de recolectar recursos como comida, agua o plantas medicinales. Cuando lo haces, renuncias a los otros beneficios del descanso y, en su lugar, realizas una prueba de Supervivencia. Si tienes éxito, encuentras recursos naturales útiles y recolectas algunos de forma segura. Por ejemplo, puedes recolectar laboriosamente savia de matopomos en las Llanuras Quebradas durante un descanso corto, lo cual produce una dosis de potente antiséptico (consulta “Equipo” en el capítulo 7). La CD para encontrar alimento depende de dónde buscas y de qué estás buscando específicamente (si es que hay algo). La DJ podría denegar esta opción en caso de que una zona no contara con nada digno de mención que cazar o recolectar, o si la búsqueda de alimento resultara demasiado arriesgada.

Cómo obtener ventaja. Con Supervivencia, podrías Obtener ventaja al...

- ♦ Colaborar con un compañero animal para coordinar vuestros ataques.
- ♦ Usar tu conocimiento del terreno para encontrar una posición favorable.
- ♦ Ajustar un ataque a distancia según las condiciones climáticas.

EJEMPLOS DE HABILIDADES

Tarea	CD de la prueba	Éxito	Fracaso	Oportunidad	Complicación
Para llegar a la ventana, Janiel realiza una prueba de Agilidad para hacer equilibrios unos 3 metros por un saliente alto y estrecho.	CD 13	Alcanza la ventana.	Le resbala un pie y queda colgando del saliente.	En el recorrido descubre un asidero, lo que le otorga una ventaja en futuras pruebas para cruzar.	Un trozo de piedra se desprende y cae, alertando a un guardia y haciendo que se acerque a investigar.
Osreeva realiza una prueba de Armamento ligero para hacer un truco con un cuchillo e impresionar a los clientes del bar.	CD 14	Las habilidades de Osreeva impresionan claramente a su público.	A Osreeva se le cae el cuchillo a mitad del número.	Osreeva aprovecha la distracción para acercarse un poco más al espía que ha estado siguiendo.	Como resultado del numerito, Osreeva se hace un pequeño corte y sufre 1d4 de daño por laceración.
Vorusht hace una prueba de Armamento pesado ante un grupo de aldeanos inexpertos con una kata improvisada, y los entrena para que defiendan mejor su aldea de un ataque inminente.	CD 12	Lidera una kata coordinada y el grupo parece más confiado y relajado; estará listo para el ataque.	El grupo no puede seguir los movimientos de Vorusht y no aprende nada. Su preparación para el ataque sigue siendo inexistente.	Se da cuenta de que uno de los miembros del grupo tiene más experiencia que el resto, así que lo recluta para que le ayude con una posición defensiva muy importante.	Uno de los aldeanos pierde el control de su arma e impacta a Vorusht por accidente. Sufre 1d8 de daño por golpe.
Incapaz de forzar la cerradura, Vorusht decide realizar una prueba de Atletismo para tratar de romper la puerta.	CD 20	Revienta la puerta con la bota.	Golpea la puerta con el pie, pero no cede.	Un guardia oye el ruido y abre la puerta para ver qué sucede fuera.	El pie de Vorusht palpitante de dolor y sufre 1d4 de daño por golpe.
Decidida a atar cabos, Lisiril realiza una prueba de Dedución para reflexionar sobre las pistas que ha encontrado el grupo.	CD 16	Idea una hipótesis y un modo infalible de demostrarla o refutarla.	No lo consigue; necesitaría una pista más para resolver el rompecabezas.	De repente, una nueva pista surge de la nada.	Nuevos acontecimientos crean dudas acerca de la veracidad de una pista anterior.
Agotada y herida, Senelen realiza una prueba de Disciplina para permanecer consciente en medio de una alta tormenta.	CD 18	Apenas consigue mantenerse en pie, pero prosigue su viaje.	Se desploma y queda inconsciente.	De manera inesperada, oye las voces de una partida de búsqueda que está tratando de dar con ella.	Sus heridas empeoran y debe efectuar una tirada de lesión (ver "Lesiones" en el capítulo 9).
Torvash viste el uniforme robado de un alguacil azishiano y realiza una prueba de Engaño para hacerse pasar por uno en una ajetreada plaza de mercado.	CD 17	Nadie repara en Torvash ni le dice nada cuando entra en zonas restringidas.	Se pone el uniforme de manera incorrecta y un alguacil de verdad le llama la atención.	En el bolsillo del uniforme hay notas acerca de un visir corrupto al que se podría chantajear.	Un ciudadano se acerca llorando a Torvash y le suplica que salve a su hermano de unos mercenarios.
Mientras se encuentra en el puesto de un mercader thayleño, Korb trata de afanar uno de los artículos. Realiza una prueba de Hurto contra la Defensa espiritual del mercader mientras está distraído con otro cliente.	CD 15	Mete el objeto en la bolsa sin que el mercader se dé cuenta.	El mercader se da cuenta de que Korb tiene el objeto y le dirige un discurso de venta muy entusiasta.	Un ladrón local se percata de las acciones de Korb y queda impresionado.	Un ladrón local se percata de las acciones de Korb y, cuando están en un lugar más privado, le acusa de trabajar en su territorio.
Sin mediar palabra, Roisercha levanta la mano para invocar una hoja esquivada; realiza una prueba de Intimidación y espera aterrorizar lo suficiente al explorador enemigo para que revele sus secretos.	CD 15	Roisercha convence al explorador para que hable.	El explorador ni se inmuta y permanece en silencio; prefiere morir a responder.	Roisercha ve que de la bolsa del explorador sobresale un mapa del campamento enemigo.	Una flecha vuela e impacta en un rocabrote. El explorador no estaba solo.
Jhesh realiza una prueba de Liderazgo para guiar la evacuación de los habitantes de una ciudad amenazada.	CD 17	Ayuda a todos los habitantes dispuestos a desalojar la ciudad de manera segura.	Consigue ayudar a la gente más vulnerable, pero varios cientos de personas siguen en la ciudad cuando llega el enemigo.	Consigue reunir a un pequeño grupo de valientes voluntarios que ayudarán en la lucha.	El enemigo se fija en Jhesh, y los exploradores de avanzada la apuntan con la primera salva.

EJEMPLOS DE HABILIDADES (CONTINUACIÓN)

Tarea	CD de la prueba	Éxito	Fracaso	Oportunidad	Complicación
Atrapado en las Tierras Heladas en pleno invierno, el calorial de Kennick deja de funcionar; debe realizar una prueba de Manufactura para repararlo o todos podrían sufrir congelación.	CD 18	Esculpe piedra con la forma de la parte rota. Este recambio debería hacer que el fabrial funcione durante al menos otra semana.	Con las manos temblando a causa del frío, se da cuenta de que no puede reparar el calorial. Todos los miembros del grupo sufren Agotado [-1] por cada día que pasan sin calor.	Kennick vislumbra un animal en la distancia; esta noche, el grupo no deberá preocuparse por la comida.	Mientras trata de fabricar el recambio, se hace daño en la mano. Debe realizar una tirada de lesión (ver “Lesiones” en el capítulo 9) para ver cuánto tiempo tarda en recuperarse.
Talani realiza una prueba de Medicina para ayudar a un aliado lesionado durante un descanso largo.	CD 20	Reduce el periodo de recuperación de la lesión en 1d4 días.	Consuela al aliado, pero no mejora su periodo de recuperación.	El aliado se ve reforzado con la ayuda de Talani y está Resuelto.	Los cuidados agotan a Talani; tras su descanso largo, recupera 1 punto de concentración menos de lo habitual.
Torvash escucha atentamente para comprobar si alguien le sigue por el callejón, realizando una prueba de Percepción .	CD 15	Oye pasos de dos personas, unos ligeros, otros más pesados, que se detienen cuando reduce la marcha.	No oye nada fuera de lo normal.	Encuentra un puesto de guardia justo enfrente.	Un transeúnte con prisa dobla la esquina y choca con Torvash, que pierde 2 puntos de concentración y queda Tumbado.
Jorni realiza una prueba de Perspicacia para observar los gestos de un mercader y detectar si le está estafando, o no.	CD 15	Jorni ve cómo el labio del mercader se curva en una sonrisa falsa. Le está cobrando de más.	El comportamiento del mercader no ayuda a Jorni a decidir si el precio que está pagando es justo, o no.	Se percató de que el mercader ha cubierto, como al descuido, parte de su mercancía con una lona.	Un ratero del mercado trata de robar a Jorni mientras esta se fija en el mercader.
En la vigilia de una batalla importante, Kennick realiza una prueba de Persuasión para pedir prestado un fabrial muy inestable e irremplazable.	CD 22	El gremio de artífabrianos permite que Kennick se lleve prestado el fabrial y le dan instrucciones estrictas.	A Kennick no le permiten llevarse prestado el fabrial experimental.	Le ofrecen un fabrial menos poderoso.	Le dicen a Kennick que el gremio de artífabrianos espera que este gran favor les sea devuelto más adelante.
Lisiril trata de recordar el castigo por hacerse pasar por un visir de palacio con una prueba de Saber .	CD 12	Sabe que el resultado es una multa elevada.	No se acuerda y tendrá que consultarlo en un edificio municipal.	Se topa con un festival local que ofrece comida y entretenimiento gratuitos.	Los edificios municipales están cerrados por una festividad y la mayoría de los visires no trabajan hoy.
Mientras una alta tormenta ruge en el exterior, Hezib realiza una prueba de Sigilo para infiltrarse en un fuerte y robar planes de batalla.	CD 12	Evita a los guardias y al resto de personal y se cuela en la sala de guerra.	Se topa con un sirviente que se dirige a la bodega para ir a buscar más vino shin.	Descubre un pasadizo secreto para escapar del fuerte más fácilmente.	Sin que Hezib lo supiera, había un guardia apostado en la ruta de escape planeada.
Durante un descanso corto en el Lagopuro, Bristle realiza una prueba de Supervivencia para pescar, en lugar de descansar y recuperarse.	CD 12	Pesca tres peces: un cort gordo y dos pececillos.	No consigue pescar nada.	Encuentra una jabalina que alguien se ha dejado por allí.	Cae en un socavón (consulta “Caídas” en el capítulo 10).



CAMINOS HEROICOS

LOS PERSONAJES DE LAS CAMPAÑAS DEL *ARCHIVO DE LAS tormentas* son héroes: ayudan a los necesitados, salvan vidas inocentes y luchan contra el poder creciente de Odium. Los seis caminos heroicos presentados en este capítulo representan las competencias mundanas que cada héroe utiliza para dejar su huella en el mundo. Ya seas un hábil Agente, un sabio Erudito o un indomable Guerrero, tu camino y sus talentos representan la combinación singular de trucos y técnicas que utilizas para desenvolverte en Roshar.

CÓMO USAR LOS CAMINOS Y TALENTOS

Como personaje jugador, las capacidades de la hoja de personaje provienen principalmente de tus talentos (consulta “Cómo usar los talentos” más adelante en esta sección). Obtendrás tu primer talento durante la creación del personaje, y luego elegirás más a medida que subas de nivel.

Tu **camino** te proporciona una estructura para elegir los talentos. Todo comienza con un **talento principal** que, una vez elegido, desbloquea el acceso a los talentos de las tres **especialidades** de ese camino. Por ejemplo, cuando eliges el talento Posición vigilante (principal de Guerrero), obtienes acceso a las especialidades Duelista, Portador de esquirrada y Soldado dentro del camino de Guerrero.

CAMINOS HEROICOS Y RADIANTES

A lo largo de su carrera aventurera, los personajes jugadores pueden elegir (de hecho, la mayoría lo hace) talentos de varios caminos y especialidades. Esto puede incluir caminos heroicos adicionales o un camino Radiante. También es posible que puedas elegir talentos únicos de otras fuentes, como el árbol de talentos de cantor en el capítulo 2.

Todos los personajes jugadores comienzan eligiendo un **camino heroico** y obteniendo un talento de él. Este capítulo presenta seis caminos heroicos:

Agente. Operativo con talento que resuelve problemas con una mente aplicada o con mano izquierda. Las especialidades de Agente son: Investigador, Espía y Ladrón.

Cazador. Persona con buena puntería y a quien le gusta estar al aire libre; busca y elimina problemas. Las especialidades de Cazador son: Arquero, Asesino y Rastreador.

Enviado. Negociador perspicaz que ejerce hábilmente su influencia sobre los demás. Las especialidades de Enviado son: Fiel, Diplomático y Mentor.

Erudito. Pensador diestro que se distingue por su pericia en la planificación y la construcción. Las especialidades de Erudito son: Artifabriano, Estratega y Cirujano.

Guerrero. Luchador que confía en su habilidad, fuerza bruta o voluntad indómita. Las especialidades de Guerrero son: Duelista, Portador de esquirrada y Soldado.

Líder. Comandante sereno que dirige y guía a los demás para que saquen lo mejor de sí mismos. Las especialidades de Líder son: Campeón, Oficial y Político.

Algunos personajes permanecen centrados en estos caminos heroicos, pero a medida que se desarrolla la narrativa y van subiendo de nivel, muchos otros acaban vinculándose a un spren, juran su Primer Ideal y se convierten en Radiantes. Como se detalla en los capítulos 5 y 6, los caminos Radiantes enumeran los poderes y habilidades que un personaje puede obtener a través de su vínculo spren, incluidas las potencias, las hojas esquirradas Radiantes y más.

CÓMO CREAR TU HÉROE

La entrada de cada camino heroico comienza con una introducción que describe sus tres especialidades, recomienda qué características priorizar durante la creación del personaje, y sugiere varios personajes icónicos de *El Archivo de las Tormentas* que podrías crear con dicho camino. El resto de cada entrada presenta los talentos para ese camino, divididos por especialidad.

Consulta el capítulo 1 para obtener instrucciones sobre cómo crear tu personaje y elegir tu primer camino heroico.

CONSEJOS PARA LA CREACIÓN

Al crear tu personaje, asegúrate de tener en cuenta cómo encajará su configuración en todos los tipos de escenas, no solo en combate (consulta “Escenas” en el capítulo 9).

Puedes crear personajes de cualquier camino con casi cualquier combinación de atributos, habilidades y talentos, pero hay algunas combinaciones que funcionan especialmente bien. Los consejos generales en la introducción de cada camino pueden ayudarte a empezar, pero las posibilidades son infinitas y estos consejos podrían no aplicarse al papel específico que imaginas que desempeñará tu personaje.

Adalin Kholin, el joven guerrero con más talento de toda Alezhar.

CÓMO PROGRESAR POR UN CAMINO

Cada camino incluye un **árbol de talentos** completo para sus especialidades. Tu personaje puede progresar por un árbol de talentos subiendo de nivel y, con ello, obteniendo un nuevo talento. Cuando adquieres uno de esos talentos, desbloqueas el acceso a otros más potentes en las partes más profundas de ese camino.

TALENTO PRINCIPAL

Al elegir un nuevo talento, el **talento principal** (el primero de cada camino) siempre está disponible, si cumples con los prerequisites (consulta “Prerequisites” al final del capítulo 1). Obtener este talento principal desbloquea el acceso a las especialidades de ese camino.

Podrás seguir tantos caminos heroicos y especialidades como desees. Incluso podrías decidir seguir un poderoso camino Radiante (consulta el capítulo 5); si es así, puedes elegir su talento principal al igual que los de los caminos heroicos.

CÓMO ACCEDER A OTROS TALENTOS

También puedes elegir talentos que se encuentran en niveles más profundos de tus caminos existentes, si cumples con sus prerequisites. Dichos talentos aparecen debajo o al lado del talento que los desbloquea, conectados por una línea; tienes acceso a cualquier talento conectado a otro que ya has obtenido. (Además de las líneas visuales en el árbol, puedes consultar el texto de cada uno de los talentos para ver qué otros lo desbloquean).

TALENTOS CON OBJETIVOS

Si un talento te propone un objetivo en particular, antes de elegir talentos posteriores en ese árbol debes completar dicho objetivo. Por ejemplo, si elegiste previamente el talento Tercer ideal de un camino Radiante, pero no has completado su objetivo “Jurar el Tercer Ideal”, todavía no puedes elegir los talentos Cuarto ideal, Vínculo estrechado o Adoptar escudero.

TALENTOS CON NOMBRES DUPLICADOS

Algunos talentos de diferentes caminos comparten el mismo nombre (por ejemplo, el talento Robusto aparece en los caminos Agente, Cazador, Guerrero y Líder). Si ya dispones de un talento con el mismo nombre, se considera que lo tienes en todos los caminos, por lo que puedes (y debes) saltarte ese talento duplicado en el árbol.

CAMINO INICIAL Y HABILIDAD INICIAL

En este juego, cuando creas tu personaje, eliges tu **camino inicial**. Este primer camino te otorga un grado gratuito en la **habilidad inicial** que aparece en la parte superior.

Si más adelante te ramificas en otros caminos, no obtienes su habilidad inicial, ya que no son tu camino inicial. Sin embargo, a medida que subes de nivel, obtienes más grados en habilidad de tu elección; las habilidades asociadas con tus caminos son una gran opción para asignar estos grados.

RESÚMENES DE TALENTOS

Los árboles de cada camino incluyen un breve resumen de sus talentos. Estos se proporcionan para consultas rápidas, pero, para aprender todas sus reglas asociadas, necesitarás leer el texto completo del talento.

CÓMO USAR LOS TALENTOS

Los talentos representan una habilidad específica u otro beneficio que has adquirido a través de tu experiencia o entrenamiento. Puede ser una capacidad que puedes activar (como un nuevo ataque), una bonificación permanente a tus características (como un aumento a tu Defensa cognitiva), o incluso un efecto que te permite darle forma a la historia de maneras especiales.

ANATOMÍA DE UN TALENTO

Todos los talentos (incluidos los de otros capítulos) presentan los siguientes elementos:

Nombre. El nombre del talento.

Prerrequisito. Para elegir un talento, debe ser un talento principal o ya debes haber obtenido otro vinculado a él en el árbol (consulta “Cómo progresar por un camino”). Además, algunos talentos indican otros prerequisites que debes cumplir antes de poder elegirlos (consulta “Prerequisites” al final del capítulo 1). Estos podrían incluir obtener grados en habilidad o lograr ciertas ambiciones dentro de la historia, como, por ejemplo, obtener el apoyo de un mecenas.

Activación. Cada talento indica un tiempo de activación, que representa cuánto tiempo lleva iniciar o lograr la capacidad otorgada por ese talento (consulta la sección “Activación de talentos” más abajo). Para facilitar las consultas, el árbol de talentos muestra el ícono correspondiente para ese tipo de activación al lado del nombre del talento.

Descripción narrativa. Cada talento describe brevemente cómo su efecto podría encajar en la historia. Esto no afecta sus reglas, pero proporciona contexto y ambientación para ayudarlos a imaginar cómo esa capacidad podría representarse a nivel narrativo. Tienes carta blanca para ambientar las descripciones de otra manera para que se adapten a tu personaje o a la situación.

Descripción del efecto. Cada talento incluye al menos una nueva capacidad u otro efecto mecánico que interactúa con las características y capacidades de tu personaje. El talento explica las nuevas reglas para dicho efecto (como, por ejemplo, una nueva forma de gastar tu concentración), cualquier prueba que los personajes pueden tener que realizar para conseguirlo, cómo resolver el resultado, y otras consideraciones relevantes.

TÉRMINOS DE CAPÍTULO POSTERIORES

Este capítulo utiliza términos de todo el libro para describir cómo funcionan los talentos, por lo que si lo estás leyendo antes de explorar los capítulos restantes, es posible que algunos de esos términos no te resulten familiares. Si deseas continuar leyendo, esta barra lateral te indica las reglas más importantes que afectan a tus talentos (además de las presentadas en capítulos anteriores).

El capítulo 9 contiene reglas generales para ir de aventuras. Presta especial atención a estas secciones:

- ♦ **Estados.** Algunos talentos aplican un efecto perjudicial o beneficioso que dura poco tiempo. Por ejemplo, el estado Ralentizado reduce temporalmente a la mitad el valor de movimiento del objetivo.
- ♦ **Daño, lesiones y muerte.** El daño reduce tu salud, aunque algunos tipos de daño pueden afectarte más que otros. Si tu salud cae a 0, se te impone el estado Inconsciente y corres el riesgo de sufrir lesiones o morir.
- ♦ **Descanso.** Cuando te tomas un descanso de la aventura, puedes recuperar salud, salir en busca de recursos u obtener otros beneficios.

El capítulo 10 contiene reglas para el combate y situaciones similares en las que el tiempo es oro. Presta especial atención a estas secciones:

- ♦ **Rondas y turnos.** El combate se divide en rondas. En cada ronda, eliges si quieres jugar un turno rápido o uno lento. Un turno rápido te permite actuar antes que tus oponentes, mientras que un turno lento te otorga más acciones.
- ♦ **Acciones y reacciones.** En cada ronda, controlas lo que hace tu personaje. Normalmente, en tu turno, realizas acciones, pero algunas reacciones especiales te permiten actuar durante el turno de otro personaje.
- ♦ **Ataques.** Puedes reducir la salud de un enemigo atacándolo con un arma cuerpo a cuerpo, un arma a distancia, potencias Radiantes y más.
- ♦ **Objetivos y alcance.** Cuando designas a un personaje como objetivo en combate, puedes enfrentarte a restricciones como su ubicación, su distancia respecto a ti o el hecho de que puedas sentirlo, o no.
- ♦ **Movimiento y posicionamiento.** Tu capacidad para moverte por el campo de batalla está determinada por tu valor de movimiento, el terreno cercano, el tamaño de tus oponentes, y más.

El capítulo 11 contiene reglas para las escenas que se centran en la interacción social. Presta especial atención a estas secciones:

- ♦ **Cómo resistirse a la influencia.** Cuando superas una prueba de habilidad para influir socialmente sobre un personaje, este puede gastar concentración para resistirse a tu influencia.

ACTIVACIÓN DE TALENTOS

Cada talento indica su tipo de activación después de sus prerequisites. Estos tipos de activación son los siguientes:

Acción (▶). Muchos talentos requieren el uso de una o más acciones para activar su efecto. Para activar dichos efectos, sigue las reglas habituales para las acciones (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10).

Acción gratuita (▷). Algunos talentos requieren ser activados durante tu turno, pero como son acciones gratuitas, no te impiden poder hacer otras cosas. Siguen las reglas habituales para acciones gratuitas (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10).

Reacción (↵). Algunos talentos solo se pueden usar como respuesta a un detonante: un efecto indicado por el propio talento. No estás obligado a usarlo, pero, si lo haces, sigue las reglas habituales para las reacciones (consulta “Acciones y reacciones” en el capítulo 10). Algunos talentos te permiten usar una reacción para activar una capacidad separada que normalmente requiere una acción; si eso sucede, sigue todas las reglas de esa capacidad, excepto su tiempo de activación.

Activación especial (★). Hay talentos que no necesariamente se activan mediante una acción o reacción; sino que eres tú quien elige activarlos de otras formas específicas, como tomándote un descanso corto o largo, gastando concentración como parte de otra acción, o simplemente eligiendo volver a tirar un dado (no requiere acción). Puedes encontrar las reglas para activar estos talentos en su descripción; si no se menciona ningún tipo de acción en particular, puedes activar libremente el efecto si tienen lugar las circunstancias descritas.

Siempre activo (∞). Algunos talentos siempre afectan a tu personaje. A veces se los conoce como efectos “pasivos” o “permanentes”, y no requieren que uses una acción o hagas nada más para beneficiarte de ellos. Por ejemplo, un talento que aumenta permanentemente tu salud está siempre activo y no necesitas elegir cuándo beneficiarte de él. Por el contrario, si un talento requiere una elección consciente, como volver a tirar un dado, se considera una activación especial (★), aunque podrás hacerlo en cualquier momento que te encuentres con esa situación.



“No desprecies tus propios talentos por envidiar los ajenos”.

CÓMO USAR LOS TALENTOS FUERA DEL COMBATE

Aunque las acciones y las reacciones se suelen usar en combate, tus talentos también se aplican en otras circunstancias. En estas escenas que no son de combate, la DJ puede otorgarte el efecto completo del talento o adaptarlo para que se ajuste a la situación.

En empeños y conversaciones (consulta los capítulos 11 y 12), los efectos de talento que requieren una acción o reacción pueden usarse como una contribución única, mientras que los que requieren una acción gratuita pueden usarse en cualquier momento. La mayoría de los talentos de activación especial también pueden usarse, a discreción de la DJ.

En escenas que no son de combate, la DJ es quien determina la cantidad de tiempo que hace falta para poder usar un talento.

OBJETIVOS DE TALENTOS

Algunos talentos solo te afectan a ti, mientras que otros te permiten interactuar de maneras especiales con otros personajes, objetos o el entorno. Los efectos que afectan a personajes y objetos siguen las reglas de la sección “Objetivos y alcance” del capítulo 10.

CUÁNDO ACTIVAR TALENTOS Y EFECTOS

Los talentos, las capacidades de los PNJs y otros efectos se resuelven en distintos intervalos de tiempo. Puedes determinar cuándo empieza y termina un efecto buscando los términos siguientes:

Cuando. Si un efecto ocurre “cuando” algo sucede, significa que se activa durante la resolución de su detonante. A veces se utilizan “antes” y “después” (ver más abajo) para aclarar aún más dicho momento. Si un efecto cuenta con pasos distintos, el jugador que lo controla decide cuándo resolverlo. Por ejemplo, si un efecto ocurre “cuando atacas”, puedes resolverlo en cualquier momento del ataque. Sin embargo, si dice “cuando atacas, antes de resolver el daño”, debes resolverlo en cualquier momento entre que declaras tu ataque y tu objetivo ve reducida su salud.

Antes. Si un efecto ocurre “antes” de algo, significa que se aplica después de que se haya declarado su detonante, pero antes de que alguien comienza a resolverlo. Por ejemplo, si un efecto ocurre “antes de que un ataque con arma impacte contra ti”, lo resuelves una vez que el atacante tiene éxito en su prueba de ataque contra ti, pero antes de que tu salud queda reducida o aplicas otros efectos de ese impacto.

Después. Si un efecto ocurre “después” de algo, significa que se aplica inmediatamente después de resolver su detonante. Por ejemplo, si un efecto ocurre “después de que un ataque con arma impacte contra ti”, primero resuelves

por completo el ataque (incluida la reducción de tu salud), y luego aplicas el efecto.

Mientras. Si un efecto ocurre “mientras” algo sucede, significa que solo se aplica durante las circunstancias especificadas y termina cuando dichas circunstancias también lo hacen. Por ejemplo, si un efecto ocurre “mientras mantienes un Enlace básico”, permanece activo mientras mantienes dicho Enlace, y luego se detiene en el momento en que tu Enlace termina.

Hasta. Si un efecto ocurre “hasta” un momento o detonante específico, significa que termina cuando también lo hace la duración establecida. Por ejemplo, si un efecto ocurre “hasta el final de tu próximo turno”, permanece activo hasta ese momento y luego termina.

Si dos o más de tus capacidades ocurren durante el mismo intervalo de tiempo, tú eliges en qué orden resolverlas.

ACUMULACIÓN DE TALENTOS Y EFECTOS

Las reglas que siguen determinan si un talento u otro efecto puede aplicarse varias veces.

ELECCIÓN DE TALENTOS DUPLICADOS

Algunos nombres de talentos aparecen en varios caminos, no obstante, no pueden elegirse dos veces. Consulta la sección anterior “Cómo progresar por un camino” para obtener instrucciones acerca de cómo saltarte dichos talentos.

NOMBRES DE EFECTOS DUPLICADOS

Si dos efectos similares provienen de capacidades con nombres diferentes, pueden acumularse sobre un mismo objetivo. Sin embargo, si dos efectos similares provienen de capacidades con el mismo nombre, no pueden afectar simultáneamente al mismo objetivo, incluso si provienen de caminos diferentes. Por ejemplo, si dos personajes usan un talento para otorgarte una ventaja en una prueba, obtienes dos ventajas si tienen nombres diferentes; sin embargo, si tienen el mismo nombre, solo puedes obtener una ventaja.

Si dos capacidades tienen el mismo nombre, pero sus efectos tienen duraciones o intensidades diferentes, aplica el talento con el efecto más significativo. Por ejemplo, si un personaje te otorga una bonificación de +2 y otro personaje te otorga una bonificación de +3, solo obtienes una bonificación de +3.

PERICIAS DUPLICADAS

Muchos talentos otorgan pericias. Si un talento otorga una pericia cultural, de utilidad, en arma o en armadura que ya tienes, puedes elegir en su lugar otra pericia de la misma categoría (con el permiso de la DJ).

Como m
los c

La mod
y hast
también
recuer



TORMENTA DE FUEGO

La espada del
rey Gavilar



SOLEADA

La espada del
rey Eltholcar



Suspiro



le la misma luz
da oscila
tores y las
adas. Su
relacionarse
sus
eluso
se.

To reappear, in
even if it's as

AGENTE

CAMINO HEROICO

Artistas de la duplicidad y el sabotaje, los Agentes agarran los hilos del destino en sus manos y esperan el momento perfecto para tirar y desenmarañar los planes cuidadosamente trazados de los demás. Los Agentes pueden engañar incluso a los más prudentes con sus astutas artimañas, sus movimientos veloces y sus ataques calculados.

A los Agentes les importa bien poco la educación formal. La mayoría son ferozmente observadores y autodidactas, o entrenados sobre el terreno por su cuadrilla. Las regulaciones y normas de entidades externas no son más que juguetes para sortear o ignorar por completo; los Agentes solo responden ante su propio código. Afrontan tareas imposibles con una sonrisa maliciosa y un ingenio agudo, y viven por la emoción de engañar a la muerte, una y otra vez.

ESPECIALIDADES DE AGENTE

El camino de Agente presenta talentos en tres especialidades:

Espía. Para conseguir lo que necesitan, los Espías se ponen en situaciones complicadas, listos para desviar o reducir las sospechas cuando, inevitablemente, se posan sobre ellos.

Investigador. Las corazonadas tienden a ser poco fiables, pero los Investigadores cultivan instintos infalibles, aprendiendo a escuchar, colaborar y buscar respuestas a preguntas que a los demás no se les ocurren.

Ladrón. Aunque una mente rápida es un activo de valor incalculable, los Ladrones entrenan su cuerpo para seguir el ritmo. Ya sea por necesidad o por ambición, lo arriesgan todo para superar las dificultades imposibles que se interponen entre ellos y su premio.

CÓMO CREAR UN AGENTE

La sección “Agentes de Roshar”, que se presenta a continuación, sugiere ejemplos de personajes icónicos. Si tienes una idea diferente en mente, ten en cuenta estos consejos genéricos para crear un Agente efectivo:

Atributos. Suele ser buena idea priorizar Discernimiento, Intelecto y Velocidad.

Habilidades. Algunas habilidades útiles son Agilidad, Armamento ligero, Deducción, Engaño, Hurto y Perspicacia.

Otros caminos heroicos. Los caminos de Cazador y Erudito son excelentes opciones si se opta por varios caminos.

Recompensas. Al elegir recompensas, siempre acertarás con un compañero guardaespaldas y patrocinadores del mundo criminal o de la alta sociedad.

AGENTES DE ROSHAR

Si quieres inspirarte en *El Archivo de las Tormentas*, sopesa estas configuraciones de personaje para Agentes icónicos.

ALGUACIL AZISHIANO

Los alguaciles azishianos viajan regularmente por Azir para hacer cumplir la ley. Están autorizados a determinar la inocencia y la culpabilidad de las personas, aunque la corrupción o la insensibilidad pueden resultar en graves injusticias. Las asignaciones regionales funcionan en ciclos por todo Azir, y están condicionadas por viajes obligatorios a centros designados para recibir educación sobre la legislación más reciente. En raras ocasiones, se envían alguaciles a otros estados miembros del Imperio azishiano por asuntos de gran importancia.

Cómo crear un alguacil. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Azishiana y Peregrina. Comienza con un alto nivel de Intelecto y Voluntad. Además del grado de habilidad de Perspicacia que obtienes por ser Agente, asigna 2 grados a Deducción y 1 a Armamento ligero y Perspicacia.

Además del talento Oportunista (principal de Agente), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Haz que hablen en la especialidad de Investigador. Por último, elige el equipo inicial de Académico.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Recopilar pruebas e Instintos de sabueso.

NIÑO DE LA CALLE

Abandonados por la sociedad, los niños de la calle aprenden pronto que el riesgo es sinónimo de supervivencia. Las circunstancias nunca les han sido agradables, así que crean su propia suerte y su propia amabilidad. Algunos roban solo para subsistir, otros por diversión; sea como sea, los niños de la calle hacen lo que deben para seguir adelante. En las profundidades de la penuria y la miseria, la esperanza parpadea como una esfera que se desvanece, pero ellos siguen luchando para vivir otro día.

Cómo crear un niño de la calle. Elige cualquier ascendencia y dos pericias culturales. Comienza con Velocidad y Voluntad altas. Además del grado de habilidad de Perspicacia que obtienes por ser Agente, asigna 2 rangos a Hurto y 1 a Armamento ligero y Sigilo.

Además del talento Oportunista (principal de Agente), si eres humano, elige el talento Golpe bajo en la especialidad Ladrón. Si eres cantor, elige los talentos de cantor Cambiar de forma y Formas de delicadeza, y luego adquiere Golpe bajo. Por último, elige entre los equipos iniciales de Bajos fondos o Prisionero.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Comportamiento arriesgado, Paso sombrío y Mano embaucadora.

FORMA DE TRABAJO DE INCÓGNITO (OYENTE)

Los humanos confunden fácilmente a los oyentes en forma de trabajo con los “parshmenios”, explotados y esclavizados durante mucho tiempo por los humanos de Roshar. Un oyente puede usar esto a su favor yendo de incógnito en forma de trabajo y recopilando información mientras reprime su dolorosa indignación. Solo en un nuevo lugar, observa a otros que se parecen a él trabajar sin fin, atrapados en la forma esclava. Algunos humanos tratan de ser caritativos, pero desprecian e infravaloran por ignorancia. Más a menudo, los oyentes en forma de trabajo encuentran sospecha y desprecio surcando de manera exagerada el delgado caparazón de los rostros humanos. Manteniendo una cautelosa vigilancia, los oyentes esperan ansiosamente el día para poder reclamar su libertad, afirmar su individualidad y exigir justicia para su pueblo.

Cómo crear una forma de trabajo de incógnito.

Elige la ascendencia cantora, la pericia cultural Oyente y una cultura humana en la que vivas de incógnito. Empieza con un nivel alto de Discernimiento y Presencia. Además del grado de habilidad de Perspicacia que obtienes por ser Agente, asigna 2 rangos a Engaño, y 1 a Armamento ligero y Perspicacia.

Además del talento Oportunista (principal de Agente) y el talento Cambiar de forma (principal de cantor), usa tu

ascendencia cantora para elegir el talento de cantor Formas de determinación y comenzar en forma de trabajo. Por último, elige el equipo inicial de Bajos fondos.

A medida que subes de nivel, elige el talento Excusa plausible de la especialidad Espía y considera la opción de obtener Fachada volátil.

TALENTO PRINCIPAL DE AGENTE

El talento principal de Agente, Oportunista, desbloquea el acceso a sus especialidades.

Habilidad inicial: Perspicacia. Si eliges Agente como tu camino inicial, obtienes un grado de habilidad gratuito en Perspicacia.

OPORTUNISTA (PRINCIPAL DE AGENTE)

Prerrequisitos: ninguno

Activación: ★

Percibes los momentos importantes de manera instintiva. En esos momentos en los que la balanza oscila entre el desastre y la gloria, puedes esforzarte (y forzar tu suerte) para inclinar el resultado a tu favor.

Una vez por ronda, cuando tiras un dado de trama, puedes repetir la tirada. La tirada original no tiene efecto y debes utilizar el nuevo resultado.





★ OPORTUNISTA (PRINCIPAL DE AGENTE)

Una vez por ronda, puedes volver a tirar tu dado de trama.

INVESTIGADOR

↩ OJO AVIZOR

Prerrequisito: Deducción 1 o más
Usa Oportunista sobre el dado de trama de un aliado dispuesto a que lo hagas y que se encuentre a 6 metros o menos de ti.

▶▶ HAZ QUE HABLEN

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más
Gasta 1 punto de concentración para realizar una prueba de Deducción contra Espiritual para averiguar las motivaciones del objetivo. Durante esta escena, puedes subir la apuesta en las pruebas para aprovecharte de esas motivaciones.

▷ ANÁLISIS RÁPIDO

Gasta 2 puntos de concentración para obtener ▶▶ para pruebas cognitivas con los talentos Usar una habilidad, Obtener ventaja o un talento de Agente.

∞ TORVO

Para resistirse a tu influencia, un personaje debe gastar tanta concentración adicional como tu rango.

∞ RECOPILAR PRUEBAS

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más
Obtienes pericia en Códigos legales. Cuando superas una prueba cognitiva contra un objetivo, pasas a estar Concentrado.

∞ ROBUSTO

Obtienes +1 de salud máxima por nivel (incluyendo los niveles anteriores).

∞ INSTINTOS DE SABUESO

Prerrequisito: Deducción 3 o más
Obtienes una ventaja en pruebas cognitivas contra personajes de los que conoces su motivación; sabes cuándo te están mintiendo.

▶▶▶ CERRAR EL CASO

Prerrequisito: Deducción 3 o más
Gasta 3 puntos de concentración para realizar una prueba de Deducción contra Cognitiva; obtienes una ventaja si conoces las motivaciones del objetivo. Si fracasas, el objetivo obtiene una ventaja contra ti. Si la superas, se echa atrás.

AGENTE

CAMINO HEROICO

ESPIA

★ DESENLACE SEGURO

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más

Cuando uses Oportunista, gasta 2 puntos de concentración para cambiar  a 4, o cualquier  a .

∞ SERENIDAD

Aumenta tus Defensas cognitiva y espiritual en 2.

▶▶ DERRIBO SUTIL

Prerrequisito: Perspicacia 3 o más

Haz un ataque sin armas con Perspicacia contra Cognitiva de un objetivo que no se lo espera, subiendo la apuesta. Si impactas, no se puede comunicar.

★ FACHADA VOLÁTIL

Prerrequisito: Engaño 3 o más

Disfrázate usando Engaño sin necesidad de suministros físicos. El primer personaje que te descubra, quedará Sorprendido.

↩ EXCUSA PLAUSIBLE

Prerrequisito: Engaño 1 o más

Obtienes pericia en Juegos de manos. Si te descubren mero-deando de manera sospechosa, gasta 2 puntos de concentración para fingir inocencia.

∞ TAPADERA

Obtienes una identidad falsa y una pericia cultural relevante.

∞ PODEROSO

Cuando impactas con un arma o un ataque sin armas, por cada ▶ gastada, inflige daño adicional equivalente a 1 + tu rango.

★ CONTACTOS EN LA ALTA SOCIEDAD

Prerrequisito: Patrocinador de la alta sociedad

Obtienes pericia en Alta sociedad. Gasta 2 puntos de concentración para añadir  a una prueba para interactuar con la alta sociedad.

LADRÓN

★ COMPORTAMIENTO ARRIESGADO

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más

Gasta 1 punto de concentración para subir la apuesta de tu prueba.

★ OBSTINARSE

Puedes volver a tirar con Oportunista, pero si sacas , pierdes 2 puntos de concentración.

★ CONTACTOS EN LOS BAJOS FONDOS

Prerrequisito: Patrocinador o seguidor de los bajos fondos de la delincuencia

Obtienes pericia en Grupos delictivos. Gasta 2 puntos de concentración para añadir  a una prueba social contra delincuentes.

▶ CHARLATANERÍA

Prerrequisito: Perspicacia 3 o más

Gasta 2 puntos de concentración para obtener ▶▶ para pruebas espirituales con los talentos Usar una habilidad; Obtener ventaja o un talento de Agente.

▶ GOLPE BAJO

Gasta 1 punto de concentración para hacer un ataque sin armas contra Cognitiva, subiendo la apuesta. Si impactas, el objetivo queda Aturdido.

∞ PASO FIRME

Tu valor de movimiento se incrementa en 3. Reduce el daño por caídas y terreno peligroso en el doble de tu rango.

▶ PASO SOMBRÍO

Prerrequisito: Hurto 3 o más

Después de Destrabarte, gasta 2 puntos de concentración para realizar una prueba de Hurto contra Cognitiva de cada enemigo para ocultarte de ellos. Si estás a cubierto u oculto, obtienes una ventaja.

▶ MANO EMBAUCADORA

Prerrequisito: Hurto 3 o más

Gasta 2 puntos de concentración para obtener 2 para pruebas físicas con los talentos Usar una habilidad; Obtener ventaja o un talento de Agente.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↩ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

ESPECIALIDAD DE ESPÍA

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Espía en el árbol de talentos de Agente.

CONTACTOS EN LA ALTA SOCIEDAD

Prerrequisito: tener un patrocinador que pertenezca a la alta sociedad; talento Tapadera

Activación: ★

El nombre de tu patrocinador te abre puertas, incluso en lugares que desconoces. Al invocar su nombre o red de contactos en el contexto adecuado, puedes expandir tu influencia aún más.

Cuando realizas una prueba para interactuar socialmente en la alta sociedad, puedes gastar 2 puntos de concentración para añadir una Oportunidad al resultado.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Alta sociedad.

DERRIBO SUTIL

Prerrequisito: Perspicacia 3 o más, talento Tapadera

Activación: ►►

Atacas rápidamente a tu objetivo en la garganta, las rodillas u otra zona vulnerable; queda silenciado antes de poder gritar.

Haz un ataque sin armas usando Perspicacia contra la Defensa cognitiva de un personaje que esté Sorprendido, que no te sienta o que no te vea como una amenaza (por ejemplo, si estás disfrazado). El objetivo debe ser de tu tamaño o menor. Sube la apuesta en esta prueba de ataque. Si impactas, el objetivo tampoco puede comunicarse hasta el final de su próximo turno. Además, si impactas, puedes gastar una Oportunidad para Agarrar como ►, lo que automáticamente hace que superes la prueba; mientras esté Retenido por este agarre, también estará Tumbado.

DESENLACE SEGURO

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más, talento principal Oportunista

Activación: ★

La mejor apuesta es aquella que, sin que nadie lo sepa, no es una apuesta en absoluto. Tu perspicacia a veces revela que sucesos aparentemente aleatorios forman parte del plan de alguien.

Cuando usas tu talento Oportunista, en lugar de volver a tirar el dado de trama, puedes gastar 2 puntos de concentración para que dicho dado muestre un resultado específico. Si el dado mostraba ❷, dale la vuelta a ❸4. Si mostraba cualquier ❸, dale la vuelta a ❷.



EXCUSA PLAUSIBLE

Prerrequisito: Engaño 1 o más, talento principal

Oportunista

Activación: ➔

Años de operaciones encubiertas te han enseñado a disimular en el acto, inventando una excusa razonable para el comportamiento más incriminatorio.

Después de ser descubierto mientras te escondes o mero-deas por ahí, puedes usar esta reacción y gastar 2 puntos de concentración para hacerte pasar por alguien que hace algo inocente. Influyes en los personajes que puedan sentirte para que se traguen tu excusa.

Un personaje puede resistirse a esta influencia, pero, después de hacerlo, pierde una concentración adicional igual a tus grados en Engaño.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Juego de manos.

FACHADA VOLÁTIL

Prerrequisito: Engaño 3 o más, talento Derribo sutil

Activación: ★

Sabes que el aplomo es esencial para que cualquier disfraz funcione, y puedes cambiar tu personalidad percibida simplemente modificando tu forma de andar y tu presencia.

Cuando tratas de disfrazarte, puedes usar Engaño en lugar de Hurto. Puedes hacerlo incluso si no cuentas con material para un disfraz físico.

El primer personaje que se dé cuenta de tu engaño (o a quien elijas sorprender revelando tu identidad) quedará Sorprendido hasta el final de tu siguiente turno.

PODEROSO

Prerrequisito: talento Tapadera

Activación: ∞

Asestas golpes, puñetazos y patadas con eficiencia entrenada.

Cuando golpeas con un arma o con un ataque sin armas, por cada ► que has usado en la acción de ese ataque, aumentas el daño que infliges en 1 + tu rango. Por ejemplo, si eres de nivel 6 y realizas un ataque que cuesta ►►, cada ► inflige 1 + 2 de daño adicional, para un total de 6 puntos de daño.

SERENIDAD

Prerrequisito: talento Desenlace seguro

Activación: ∞

Mantienes la atención puesta en tus objetivos inmediatos sin perder de vista tus valores más profundos, lo que te mantiene en equilibrio en medio del caos.

Cuando adquieres este talento, aumentas tu Defensa cognitiva y tu Defensa espiritual en 2.

TAPADERA

Prerrequisito: talento Excusa plausible

Activación: ∞

Al convertir rumores vagos en chismes populares, has creado una identidad falsa en la que habitar.

Cuando adquieres este talento, le das los toques finales a una identidad falsa para ti. Habla de los detalles de esta identidad con la DJ, incluidas las comunidades en las que te vales de ella para moverte, y cuál es su reputación dentro de dichas comunidades.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes una pericia cultural relevante para la cultura de tu identidad falsa.

ESPECIALIDAD DE INVESTIGADOR

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Investigador en el árbol de talentos de Agente.

ANÁLISIS RÁPIDO

Prerrequisito: talento Ojo avizor

Activación: ►

Tu mente archiva y organiza datos rápidamente, y usas esa información con celeridad cuando estás bajo presión.

Gasta 2 puntos de concentración para obtener ►►, que solo puedes usar para realizar pruebas de habilidades cognitivas mediante las siguientes acciones: Usar una habilidad, Obtener ventaja o una acción de cualquier talento de Agente.

Durante una conversación o empeño, a discreción de la DJ, puedes usar ambas ►► para ofrecer una contribución adicional durante esa ronda.

CERRAR EL CASO

Prerrequisito: Deducción 3 o más, talento Robusto

Activación: ►►►

Has recopilado información sobre los motivos y las circunstancias de tu objetivo. Ahora, al ejercer presión sobre sus deseos, debilidades o culpa, puedes convencerlo de que se eche atrás.

Una vez por escena, gasta 3 puntos de concentración para realizar una prueba de Deducción contra la Defensa cognitiva de un personaje al que puedes influir. Obtienes una ventaja si conoces las motivaciones actuales del objetivo, y sufres una desventaja si no las conoces.

Si fracasas, el objetivo obtiene una ventaja en todas las pruebas contra ti hasta el final de su siguiente turno.

Si tienes éxito, influyes en el objetivo para que se eche atrás. Dejará de oponerse a tus propósitos inmediatos en esta escena e incluso podría abandonarla. Un objetivo puede resistirse a esta influencia, pero después de hacerlo, sufre una desventaja en todas las pruebas hasta el final de su siguiente turno.

HAZ QUE HABLEN

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más, talento principal

Oportunista

Activación: ►

Con una pregunta capciosa, o un comentario cortante, incitas a los demás a revelar sus motivos.

Gasta 1 punto de concentración para realizar una prueba de Deducción contra la Defensa espiritual de un personaje al que puedes influir. Si tienes éxito, descubres las motivaciones del objetivo para estar en la escena. Hasta el final de la escena, cuando realizas una prueba para aprovechar esta motivación contra el propio objetivo, puedes subir la apuesta.

INSTINTOS DE SABUESO

Prerrequisito: Deducción 3 o más, talento Robusto

Activación: ∞

Al resolver misterios, sabes que el “por qué” puede ser tan importante como el “quién” o el “cómo”. Una vez que entiendes las motivaciones, los demás detalles encajan fácilmente.

Obtienes una ventaja en las pruebas cognitivas contra un personaje cuyas motivaciones conoces; puedes averiguar dichas motivaciones a partir del talento Haz que hablen o de otras actividades como, por ejemplo, investigarlo.

Además, después de que un personaje cuyas motivaciones conoces te mienta, automáticamente sabrás que te está engañando (pero no en qué exactamente).

OJO AVIZOR

Prerrequisito: Deducción 1 o más, talento principal

Oportunista

Activación: ➤

Los aliados pueden ser una ventaja o una desventaja, así que debes vigilarlos para su protección... y la tuya.

Cuando un aliado al que puedes influir (y se encuentra a menos de 6 metros de ti) lanza un dado de trama, puedes usar esta reacción para usar Oportunista sobre ese dado como si fuera tuyo.

RECOPILAR PRUEBAS

Prerrequisito: Perspicacia 2 o más, talento Análisis rápido

Activación: ∞

Observando las pistas de tu entorno, poco a poco, pero con seguridad, construirás un modelo mental de los misterios que tienes ante ti.

Después de tener éxito en una prueba cognitiva contra otro personaje, pasas a estar Concentrado hasta el final de tu siguiente turno.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Códigos legales.

ROBUSTO

Prerrequisito: talento Torvo

Activación: ∞

Has entrenado tu cuerpo para soportar el dolor y la fatiga, lo que te mantiene en la lucha hasta el aciago final.

Cuando adquieres este talento, tu salud máxima y actual aumenta en 1 por nivel. Esto se aplica a todos los niveles anteriores y futuros; por ejemplo, si eliges este talento en el nivel 6, aumenta retroactivamente tu salud en 6.

TORVO

Prerrequisito: talento Haz que hablen

Activación: ∞

Con una mirada severa, quiebras la determinación de todos tus adversarios, exceptuando los más serenos.

Para resistir tu influencia, un personaje debe gastar una cantidad de concentración adicional equivalente a tu rango.

ESPECIALIDAD DE LADRÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Ladrón en el árbol de talentos de Agente.

CHARLATANERÍA

Prerrequisito: Perspicacia 3 o más, talento Obstinar

Activación: ►

Hablar rápidamente te ayuda a salir de los problemas con la misma frecuencia que te mete en ellos, y nunca pierdes la oportunidad de abrir la boca.

Gasta 2 puntos de concentración para obtener ► que solo puedes usar para realizar pruebas de habilidad espirituales a través de las siguientes acciones: Usar una habilidad, Obtener ventaja o una acción de cualquier talento de Agente.

Durante una conversación o empeño, a discreción de la DJ, puedes usar ambas ► para ofrecer una contribución adicional durante esa ronda.

COMPORTAMIENTO ARRIESGADO

Prerrequisito: talento principal Oportunista

Activación: ★

Sabes que el riesgo y la recompensa son compañeros de viaje inseparables, y te encanta ver hasta dónde te lleva esta pareja.

Antes de realizar una prueba, puedes gastar 1 punto de concentración para subir la apuesta.

CONTACTOS EN LOS BAJOS FONDOS

Prerrequisito: tener un patrocinador o seguidor que pertenezca a los bajos fondos de la delincuencia; talento Obstinar

Activación: ★

Cuando te mueves en círculos de mala reputación, el nombre de tu patrocinador o seguidor ejerce una influencia notable.

Cuando realizas una prueba para interactuar socialmente con criminales, ya sean individuos o grupos, puedes gastar 2 puntos de concentración para añadir una Oportunidad al resultado.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Grupos delictivos.

GOLPE BAJO

Prerrequisito: talento principal Oportunista

Activación: ▶

Sabes exactamente dónde golpear para dejar a tu enemigo tambaleándose de dolor. Algunos podrían verlo como algo antideportivo, pero funciona.

Mientras tienes una mano libre, gasta 1 punto de concentración para hacer un ataque sin armas usando Hurto contra la Defensa cognitiva de un enemigo de tu tamaño o menor; cuando lo haces, sube la apuesta. Con un impacto, el objetivo también queda Aturdido hasta el final de su siguiente turno. Con un impacto o un rasguño, también puedes gastar una Oportunidad para robar un objeto al objetivo, si no lo está sosteniendo o empuñando. El objeto concreto que puedes robar queda a discreción de la DJ.

MANO EMBAUCADORA

Prerrequisito: Hurto 3 o más, talento Paso firme

Activación: ▶

Llevas a cabo tus actos de traición con tanta sutileza y destreza que a tus objetivos les cuesta darse cuenta.

Gasta 2 puntos de concentración para obtener ▶ que solo puedes usar para realizar pruebas de habilidad físicas a través de las siguientes acciones: Usar una habilidad, Obtener ventaja o una acción de cualquier talento de Agente.

Durante una conversación o empeño, a discreción de la DJ, puedes usar ambas ▶ para ofrecer una contribución adicional durante esa ronda.

OBSTINARSE

Prerrequisito: talento Comportamiento arriesgado

Activación: ★

Cuando decides correr un riesgo, te comprometes del todo en busca de la mayor recompensa posible.

Después de usar tu talento Oportunista, puedes volver a tirar el dado una vez más. Debes usar este resultado final, y si este muestra una 🎲, pierdes 2 puntos de concentración.

PASO FIRME

Prerrequisito: talento Golpe bajo

Activación: ∞

Te mueves por terrenos traicioneros con confianza y velocidad.

Cuando adquieres este talento, aumentas tu valor de movimiento en 3.

Además, antes de sufrir daño por terreno peligroso o por caída, réduclo en un valor equivalente al doble de tu rango.

PASO SOMBRÍO

Prerrequisito: Hurto 3 o más, talento Paso firme

Activación: ▶

Conoces todos los trucos de los estafadores para evitar recibir su merecido, y puedes esfumarte con facilidad.

Después de Destrabarte, puedes gastar 2 puntos de concentración para realizar una prueba de Hurto y comparar el resultado con la Defensa cognitiva de cada enemigo que pueda sentirte. Si estás a cubierto o en una zona donde el sentido principal de tu objetivo está ofuscado (como la oscuridad), obtienes una ventaja para esta prueba.

Si tienes éxito contra un enemigo, estás oculto como si hubieras tenido éxito en una prueba de Sigilo para esconderte de él.



“No te sientas insultado porque te llamen ladrón. Lo decía como un cumplido”.

CAZADOR

CAMINO HEROICO

La emoción de perseguir resuena en la mente de un Cazador mientras vigila pacientemente. No hay detalle demasiado pequeño ni demasiado insignificante como para ignorarlo. La experiencia siempre enseña la más importante de las lecciones: no tienes por qué ser más poderoso que tu presa, si estás mejor preparado.

Mediante una planificación cuidadosa, los Cazadores eligen cuándo y dónde atacar, asegurándose la ventaja mediante el uso inteligente de trampas, terreno elevado y el factor sorpresa. Si todo va bien, la presa no percibirá a su agresor hasta que sea demasiado tarde. Algunos Cazadores prefieren una muerte limpia desde lejos. Otros hacen de su trabajo algo personal, atacando a corta distancia y disfrutando del pánico visceral de su presa; nada resulta más dulce que una preparación metódica que culmina en una arremetida emocionante.

ESPECIALIDADES DE CAZADOR

El camino de Cazador presenta talentos en tres especialidades:

Arquero. Los Arqueros apuntan a las zonas débiles del ejército enemigo en pleno asalto y dan forma al campo de batalla antes del enfrentamiento en primera línea. Desatan un torrente constante de flechas para dispersar y aterrorizar a los enemigos.

Asesino. Ya sea porque son contratados para matar o por estar motivados por sus propios intereses, los Asesinos explotan las debilidades de su presa para incapacitarla rápidamente.

Rastreador. En las zonas salvajes, nadie es más capaz que los Rastreadores. Con fieles compañeros animales a su lado, buscan provisiones, cruzan terrenos hostiles con pericia y colocan trampas peligrosas.

CÓMO CREAR UN CAZADOR

La sección “Cazadores de Roshar”, que se presenta a continuación, sugiere ejemplos de personajes icónicos. Si tienes una idea diferente en mente, ten en cuenta estos consejos genéricos para crear un Cazador efectivo:

Atributos. Suele ser buena idea priorizar Discernimiento, Fuerza y Velocidad.

Habilidades. Algunas habilidades útiles son Agilidad, Percepción, Sigilo, Supervivencia y otra más entre Armamento ligero y Armamento pesado.

Otros caminos heroicos. Los caminos de Agente y Guerrero son excelentes opciones si se opta por varios caminos.

Recompensas. Al elegir recompensas, siempre acertarás con un compañero animal, un gran arco o una hoja esquivada.

CAZADORES DE ROSHAR

Si quieres inspirarte en *El Archivo de las Tormentas*, sopesa estas configuraciones de personaje para Cazadores icónicos.

RECLUTA EMULI

Cuando el ejército emuli recluta nuevos soldados para luchar en la Guerra de los Ochenta les da poco más que un arco y flechas. La amenaza de los despiadados invasores tukari acecha día y noche, pero el coraje de los reclutas sigue siendo inquebrantable. Estos emuli deberán despachar a los enemigos antes de que se acerquen lo suficiente para dominarlos, no solo por su propio bien, sino por el derecho de su reino a su sagrada capital, Sesemalex Dar. Los inquebrantables reclutas recuerdan a todo Roshar que la camaradería y el patriotismo de los emuli no son algo con lo que jugar.

Cómo crear un recluta. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Azishiana y Tashikki. Empieza con un nivel alto de Discernimiento y Fuerza. Además del grado de habilidad de Percepción que obtienes por ser Cazador, asigna 2 grados a Armamento pesado y 1 a Agilidad y Percepción.

Además del talento Buscar presa (principal de Cazador), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Disparo de seguimiento de la especialidad Arquero. Por último, elige el equipo inicial de Militar.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener el talento Salva implacable.

AGENTE DE LOS SANGRE ESPECTRAL

Los agentes de los misteriosos Sangre Espectral se sienten tentados por los secretos que ofrece su orden, como la información sobre otros mundos. Decididos a lograr los objetivos de sus superiores, los agentes ven a quienes se interponen en su camino como daños colaterales. Mantienen sus escaramuzas en las sombras y evitan hábilmente llamar la atención. Dentro de la orden, los agentes siguen una estricta cadena de mando y a menudo son auditados por miembros de mayor rango. La lealtad debe demostrarse con regularidad; solo así, un cazador de los Sangre Espectral no se convertirá en presa.

Cómo crear un Sangre Espectral. Elige la ascendencia humana, la pericia cultural Peregrina y otra pericia cultural. Empieza con un nivel alto de Fuerza y Velocidad. Además del grado de habilidad de Percepción que obtienes por ser Cazador, asigna 2 grados a Armamento ligero y 1 a Percepción y Sigilo.

Además del talento Buscar presa (principal de Cazador), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Golpe sorprendente de la especialidad Asesino. Por último, elige el equipo inicial de Bajos fondos.

A medida que subes de nivel y aumentan tus grados en Percepción, considera la opción de elegir el talento Estocada fatal, y luego progresar para obtener Poderoso y Eludir. Ten



en cuenta también los talentos de la especialidad Espía en el camino de Agente.

KALUK'I'IKI UNKALAKI

Conocidas en los Picos Comecuernos como guías de élite de los dioses, las kaluk'i'iki son expertas en desenvolverse en condiciones inhóspitas. Estas mujeres son responsables de liderar expediciones de caza de chulls, así como de escoltar a los extranjeros de manera segura por las laderas de las montañas cubiertas de hielo. Hay una regla que sigue siendo un salvavidas imprescindible para los unkalaki que osan aventurarse más allá de la seguridad de las aldeas oceánicas: nunca ignores las advertencias de una kaluk'i'iki, especialmente si no parecen tener sentido.

Cómo crear una kaluk'i'iki. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Unkalaki y Peregrina. Empieza con un nivel alto de Discernimiento y Fuerza. Además del grado de habilidad de Percepción que obtienes por ser Cazadora, asigna 2 grados a Supervivencia y 1 a Armamento pesado y Percepción.

Además del talento Buscar presa (principal de Cazador), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Trampa mortal de la especialidad Rastreador. Por último, elige el equipo inicial de Cortesano.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Paso firme y Ventaja del cazador; si

obtienes un compañero animal como recompensa, elige también Caza en manada.

TALENTO PRINCIPAL DE CAZADOR

El talento principal de Cazador, Buscar presa, desbloquea el acceso a sus especialidades.

Habilidad inicial: Percepción. Si eliges Cazador como tu camino inicial, obtienes un grado de habilidad gratuito en Percepción.

BUSCAR PRESA (PRINCIPAL DE CAZADOR)

Prerrequisitos: ninguno

Activación: ★

Una vez que hayas encontrado el rastro de tu presa, la perseguirás sin descanso y estudiarás sus movimientos en el más duro de los terrenos.

Después de pasar 1 minuto preparándote mentalmente, elegirás un personaje al que puedas sentir o con el que te hayas encontrado anteriormente. Ese personaje se convertirá en tu presa hasta que elijas dar por concluido este efecto (►) o seleccionar una nueva presa.

Además, obtienes una ventaja en las pruebas realizadas para encontrar, atacar o estudiar a tu presa (como, por ejemplo, la acción Obtener ventaja).



★ BUSCAR PRESA (PRINCIPAL DE CAZADOR)

Elige un personaje para que sea tu presa; obtienes una ventaja en todas las pruebas para encontrarla, atacarla y estudiarla.

ARQUERO

▶▶ DISPARO DE SEGUIMIENTO

Prerrequisito: Percepción 2 o más

Muévete 1,5 metros y haz un ataque a distancia. Si impactas o haces un rasguño, el objetivo se convierte en tu presa.

★ OJO AGUDO

Observa a un objetivo y luego realiza una prueba de Percepción contra Cognitiva para averiguar cuál es su defensa o atributo más bajo, o si su salud, concentración o Investidura están por debajo de la mitad.

▷ EXPLOTAR DEBILIDAD

Prerrequisito: Percepción 3 o más

Obtienes ventaja sobre tu presa sin gastar ▶.

∞ SALVA IMPLACABLE

Prerrequisito: Agilidad 3 o más
Puedes usar Acometida contra tu presa más de una vez por turno con la misma arma a distancia.

★ ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Obtienes pericia en un arma, en una armadura y en Vida militar. Una vez por ronda, haces un rasguño sin gastar concentración.

▶ PUNTERÍA FIRME

Prerrequisito: Agilidad 1 o más
Aumenta el alcance de tu arma en la mitad de su valor e inflige una cantidad de daño adicional igual a tus rangos en Percepción.

▷ PASO ATRÁS

Prerrequisito: Agilidad 2 o más
Después de hacer un ataque a distancia, gasta 2 puntos de concentración para usar Destrabarse sin gastar ▶, y usar Prevenirse si entras en una zona a cubierto o sin visión clara.

∞ ROBUSTO

Obtienes +1 de salud máxima por nivel (incluyendo los niveles anteriores).

CAZADOR

CAMINO HEROICO

ASESINO

▶ GOLPE SORPRENDENTE

Prerrequisito: Sigilo 1 o más
Haz un ataque sin armas o con un arma improvisada contra Cognitiva. Con un impacto o un rasguño, el objetivo queda Sorprendido.

▶▶ ESTOCADA FATAL

Prerrequisito: Percepción 3 o más
Ataca a un objetivo desprevenido con un arma cuerpo a cuerpo contra Cognitiva. Añades 4d4 de daño y obtienes dos ventajas si el arma es Discreta. Las tiradas de daño máximo aplican una penalización a la tirada de lesión.

∞ PODEROSO

Cuando impactas con un arma o un ataque sin armas, por cada ▶ gastada, inflige daño adicional equivalente a 1 o más tu rango.

▶ ACOMETIDAS RÁPIDAS

Gasta 1 punto de concentración para realizar una segunda Acometida con la misma arma.

∞ FILO ASESINO

Prerrequisito: Percepción 2 o más
Obtienes pericia en Cuchillo y Honda. Estas armas obtienen los rasgos de experto Mortífera y Preparación rápida.

★ SEGUIMIENTO

Prerrequisito: Sigilo 2 o más
Tu presa sufre una desventaja para sentirte y tú obtienes una ventaja para evitar que te detecte. Cuando tienes éxito contra Espiritual mientras estás a cubierto u oculto, gasta 3 puntos de concentración para designar a dicho objetivo como tu presa.

∞ MIRADA FRÍA

Después de derrotar a tu presa, recupera 1 punto de concentración y elige una nueva.

★ ELUDIR

Prerrequisito: Sigilo 3 o más
Obtienes una ➡ adicional para Esquivar si no llevas puesta una armadura con valor de desvío 2 o superior.

RASTREADOR

▶▶ TRAMPA MORTAL

Prerrequisito: Supervivencia 1 o más
Ocultas una trampa de 1,5 metros para enredar o empalar.

Trampa enredadora: prueba de Supervivencia contra Cognitiva, tira 2d4 de daño por golpe. El objetivo queda Inmovilizado y la zona se convierte en terreno difícil.

Trampa de empalamiento: prueba de Supervivencia contra Física, tira 2d4 de daño por laceración. El objetivo queda Afligido [daño vital igual a 3 + tus grados en Supervivencia].

★ TRAMPERO EXPERIMENTADO

Prerrequisito: Percepción 2 o más
Consigues recursos fácilmente para una cantidad de personajes equivalente a tus grados en Supervivencia. Puedes crear herramientas naturales con Supervivencia. Tus Trampas mortales aumentan a 2d6 de daño y 2 rondas de duración.

∞ PASO FIRME

Tu valor de movimiento se incrementa en 3. Reduce el daño por caídas y terreno peligroso en el doble de tu rango.

∞ VENTAJA DEL CAZADOR

Prerrequisito: Supervivencia 3 o más
Tu compañero animal obtiene una ventaja contra tu presa. Tus Trampas mortales aumentan a 2d8 de daño y 3 rondas de duración.

★ VÍNCULO ANIMAL

Prerrequisito: Compañero animal
Mientras tu compañero se encuentre a 3 metros o menos de ti, tus defensas aumentarán en 1. Usa ▶ para otorgar ▶ o ▶▶ a tu compañero en tu turno. Puede usar Rastreo como ▶▶: un objetivo al alcance de tu compañero se convierte en tu presa.

▶ VÍNCULO PROTECTOR

Tu compañero animal protege a un aliado que está a 9 metros o menos de ti, y dicho aliado obtiene tu bonificación de Vínculo animal en lugar de ti.

∞ CONEXIÓN SALVAJE

Prerrequisito: Supervivencia 2 o más
Obtienes pericia en Cuidado de animales. La salud de tu compañero animal aumenta en 5 veces tu rango, sus defensas aumentan en 2 y sus pruebas obtienen una bonificación equivalente a tus grados en Supervivencia.

➡ CAZA EN MANADA

Prerrequisito: Percepción 3 o más
Gasta 1 punto de concentración para añadir tus grados en Supervivencia a un ataque o tirada de daño que tu aliado hace contra tu presa.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↺ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

ESPECIALIDAD DE ARQUERO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Arquero en el árbol de talentos de Cazador.

DISPARO DE SEGUIMIENTO

Prerrequisito: Percepción 2 o más, talento principal

Buscar presa

Activación: ►►

Tu disparo cuidadoso hiere al objetivo, lo que hace que deje un rastro de sangre, pisadas tambaleantes u otras marcas a su paso.

Muévete hasta 1,5 metros y haz un ataque con arma a distancia contra la Defensa física de un objetivo. Si impactas o haces un rasguño, también conviertes al objetivo en tu presa para tu talento Buscar presa.

ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Prerrequisito: talento principal Buscar presa

Activación: ★

Has sido entrenado en los conceptos básicos de armamento y tácticas de batalla elementales.

Una vez por ronda, cuando fallas un ataque con arma, puedes hacer un rasguño a un objetivo sin gastar concentración.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en un arma, en una armadura y en Vida militar.

EXPLOTAR DEBILIDAD

Prerrequisito: Percepción 3 o más, talento Ojo agudo

Activación: ►

Estudias la forma de andar, la postura y los movimientos de tu presa, concentrándote en sus debilidades para derrotarla de una vez por todas.

Usa la acción Obtener ventaja como ►, apuntando solo a tu presa.

OJO AGUDO

Prerrequisito: talento Disparo de seguimiento

Activación: ★

Tu ojo experto discierne las fortalezas y vulnerabilidades de tus enemigos, especialmente las de tu presa elegida.

Después de gastar una ► observando a tu presa, o después de observar a otro personaje durante al menos 1 minuto, realiza una prueba de Percepción contra su Defensa cognitiva. Si tienes éxito, averiguas una de las siguientes opciones a tu elección:

- ◆ Su puntuación de atributo más baja.
- ◆ Su defensa más baja.
- ◆ Si ha perdido más de la mitad de su salud máxima, concentración o Investidura (elige una).

PASO ATRÁS

Prerrequisito: Agilidad 2 o más, talento Puntería firme

Activación: ►

Has aprendido a disparar y luego desaparecer en los duros campos de batalla de Roshar, manteniéndote a una distancia segura de enemigos fuertemente armados que podrían obligarte a participar en un combate cuerpo a cuerpo.

Después de hacer un ataque a distancia, gasta 2 puntos de concentración para usar Destrabarse como una ►. Si luego terminas tu turno a cubierto o en una zona donde los sentidos de tu enemigo están ofuscados, obtienes el beneficio de la acción Prevenirse.

PUNTERÍA FIRME

Prerrequisito: Agilidad 1 o más, talento Entrenamiento de combate

Activación: ►

Tu disparo da en el blanco incluso a distancias vertiginosas.

Hasta el final de tu turno, tanto el alcance corto como largo de tus armas a distancia aumenta en la mitad de su valor, y cuando impactas con un ataque de arma a distancia infliges un daño adicional equivalente a tus grados en Percepción.

ROBUSTO

Prerrequisito: talento Puntería firme

Activación: ∞

Has entrenado tu cuerpo para soportar el dolor y la fatiga, lo que te mantiene en la lucha hasta el aciago final.

Cuando adquieres este talento, tu salud máxima y actual aumenta en 1 por nivel. Esto se aplica a todos los niveles anteriores y futuros; por ejemplo, si eliges este talento en el nivel 6, aumenta retroactivamente tu salud en 6.

SALVA IMPLACABLE

Prerrequisito: Agilidad 3 o más, talento Robusto

Activación: ∞

Tensas la cuerda del arco con una velocidad impresionante y disparas de nuevo, valiéndote de la trayectoria de tu primera flecha como guía.

Puedes usar la misma arma a distancia para atacar a tu presa más de una vez por turno, en lugar de estar limitado a una Acometida por cada mano.

ESPECIALIDAD DE ASESINO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Asesino en el árbol de talentos de Cazador.

ACOMETIDAS RÁPIDAS

Prerrequisito: talento Mirada fría

Activación: ►

Sigues el ritmo de la batalla de manera instintiva, manteniendo la presión sobre tus enemigos en los momentos críticos.

Gasta 1 punto de concentración para realizar una segunda acción de Acometida con una mano que ya hayas usado para una Acometida en este turno.

ELUDIR

Prerrequisito: Sigilo 3 o más, talento Seguimiento

Activación: ★

Deslizándote como una sombra, esquivas los ataques de tus enemigos y eludes golpes que parecen que vayan a acertar con toda seguridad.

Obtienes una ➤ adicional al comienzo del combate y al comienzo de cada uno de tus turnos, que solo puedes usar para Esquivar. No puedes beneficiarte de este talento si llevas puesta una armadura con un valor de desvío de 2 o superior.

ESTOCADA FATAL

Prerrequisito: Percepción 3 o más, talento Golpe sorprendente

Activación: ►►

Apuntas a los órganos vitales de tu enemigo con cruel delicadeza y la esperanza de poner fin a la pelea antes de que empiece.

Usando un arma ligera, harás un ataque cuerpo a cuerpo contra la Defensa cognitiva de un objetivo que esté Sorprendido, que no te sienta o no te vea como una amenaza (por ejemplo, si estás disfrazado). Si esta arma tiene el rasgo Discreto, obtienes dos ventajas en la prueba.

Cuando tiras el daño para este ataque, suma 4d4 de daño adicional y luego cuenta el número de los dados de daño que han obtenido su valor máximo (incluido el daño habitual del arma más el daño adicional). Por cada dado que obtenga su máximo, el objetivo deberá restar 2 a cualquier tirada de lesión que haga para ese ataque. Por ejemplo, si tiras 1d6 más 4d4 y dos dados obtienen su valor máximo (un 6 en el d6 de tu arma y un 4 en un d4 adicional), tu objetivo resta 4 a su tirada de lesión.

Este talento se vuelve más poderoso a medida que aumenta tu rango: a rango 3, obtienes 6d4 de daño adicional (en lugar de 4d4); a rango 4, obtienes 8d4 de daño adicional; y a rango 5, obtienes 10d4 de daño adicional.

FILO ASESINO

Prerrequisito: Percepción 2 o más, talento principal

Buscar presa

Activación: ∞

Tus armas más sencillas parecen humildes al lado de reliquias antiguas o armas de guerra, pero, en tus manos, incluso un cuchillo oxidado o una honda agujereada son tan letales como el mejor acero.

Cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Cuchillo y en Honda.

Además, mientras manejas un cuchillo o una honda, para ti también tiene los rasgos de experto Mortífera y Preparación rápida.

GOLPE SORPRENDENTE

Prerrequisito: Sigilo 1 o más, talento principal

Buscar presa

Activación: ►

Atacas inesperadamente el punto débil de tu objetivo, desconcertándolo y creando una ventana de oportunidad para tu siguiente ataque.

Haz un ataque sin armas o con arma improvisada contra la Defensa cognitiva de un objetivo de tu tamaño o menor. Si consigues un impacto o un rasguño, el objetivo también queda Sorprendido hasta el final de tu siguiente turno.

MIRADA FRÍA

Prerrequisito: talento Seguimiento

Activación: ∞

Cuando eliminas a un objetivo, tu mirada se desvía instintivamente hacia la siguiente amenaza.

Después de matar o incapacitar a un enemigo que sea tu presa, recuperarás 1 punto de concentración y podrás designar a otro enemigo al que puedas sentir como presa para tu talento Buscar presa. A discreción de la DJ, es posible que no puedas usar este talento sobre algunos personajes, como los que no representan una amenaza.

PODEROSO

Prerrequisito: talento Mirada fría

Activación: ∞]

Asestas golpes, puñetazos y patadas con eficiencia entrenada.

Cuando golpeas con un arma o con un ataque desarmado, por cada ► que has usado en la acción de ese ataque, aumentas el daño que infliges en 1 + tu rango. Por ejemplo, si eres de nivel 6 y haces un ataque que cuesta ►►, cada ► inflige 1 + 2 de daño adicional, para un total de 6 puntos de daño.

SEGUIMIENTO

Prerrequisito: Sigilo 2 o más, talento Filo asesino

Activación: ★

Te acercas sigilosamente a tu objetivo, valiéndote de cobertura, multitudes u otras clases de camuflaje para permanecer invisible hasta que es demasiado tarde.

Obtienes una ventaja en las pruebas para evitar que tu presa te sienta, y tu presa sufre una desventaja en las pruebas para sentirte a ti.

Además, cuando tienes éxito en una prueba contra la Defensa espiritual de un enemigo mientras estás a cubierto o en un área donde los sentidos de tu objetivo están ofuscados, puedes gastar 3 puntos de concentración para designar a ese objetivo como presa para tu talento Buscar presa.

ESPECIALIDAD DE RASTREADOR

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Rastreador en el árbol de talentos de Cazador.

CAZA EN MANADA

Prerrequisito: Percepción 3 o más, talento Vínculo protector

Activación: ➤

Como un depredador que caza en grupo, expones las debilidades de tu presa, lo que permite a tus aliados luchar junto a ti con una coordinación aterradora.

Cuando un aliado en tu línea de efecto ataca a tu presa, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para añadir tus grados en Supervivencia al resultado de su prueba de ataque o tirada de daño (a tu elección).

CONEXIÓN SALVAJE

Prerrequisito: Supervivencia 2 o más, talento

Vínculo protector

Activación: ∞

Tu compañero animal se ha hecho fuerte bajo tu cuidado y ha aprendido a confiar en tus instintos tanto como en los suyos.

Cuando adquieres este talento, la salud máxima y actual de tu compañero animal aumenta en 5 veces tu rango; cuando tu rango aumenta, la salud de tu compañero también lo hace.

También aumentan sus Defensas física, cognitiva y espiritual en 2 cada una. Cuando tu compañero animal realiza una prueba, añade una bonificación igual a tus grados en Supervivencia.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Cuidado de animales.

PASO FIRME

Prerrequisito: talento Trampero experimentado

Activación: ∞

Te mueves por terrenos traicioneros con confianza y velocidad.

Cuando adquieres este talento, aumentas tu valor de movimiento en 3.

Además, antes de sufrir daño por terreno peligroso o por caída, redúcelo en un valor equivalente al doble de tu rango.

TRAMPA MORTAL

Prerrequisito: Supervivencia 1 o más, talento principal

Buscar presa

Activación: ►►

Sabes cómo construir trampas y lazos para atrapar animales salvajes, o incluso presas más letales.

Usando suministros recolectados o equipo especializado, creas y ocultas una trampa en tu cercanía. Elige una trampa enredadora o una trampa de empalamiento:

Trampa enredadora (Supervivencia contra Defensa

cognitiva). Creas una trampa con cuerda, escombros u otros objetos que puedan atrapar a algo. Con un impacto, el objetivo sufre 2d4 de daño por golpe y queda Inmovilizado durante 1 ronda, luego la zona de la trampa se convierte en terreno difícil hasta el final de la escena.

Trampa de empalamiento (Supervivencia contra

Defensa física). Creas una trampa con abrojos, púas u otros objetos afilados. Con un impacto, el objetivo sufre 2d4 de daño por laceración y queda Afligido [daño vital igual a 3 + tus grados en Supervivencia] durante 1 ronda, y puedes gastar ⚔ para infligir una lesión al objetivo.

Esta trampa cubre un círculo de 1,5 metros de diámetro en el suelo u otra superficie que la oculta; la trampa permanece hasta que se activa, luego se gasta. Cuando un personaje toca esta superficie, la trampa se activa. Haz un ataque usando tu Supervivencia contra la defensa indicada para esa trampa, obteniendo una ventaja si el objetivo es tu presa. Con un impacto, el objetivo sufre los efectos de la trampa. Este ataque no puede hacer un rasguño.

Puedes tener un número máximo de trampas activas igual a tus grados en Supervivencia. No puedes superponer las zonas de trampas activas. Si otro personaje realiza una prueba para buscar o desactivar una trampa, la CD es igual a tu Defensa espiritual.

TRAMPERO EXPERIMENTADO

Prerrequisito: Percepción 2 o más, talento Trampa mortal

Activación: ★

Eres experto en vivir de la tierra, cazando confiadamente con tus trampas y buscando recursos.

Cuando buscas comida como parte de un descanso corto, no requiere toda tu atención, por lo que puedes tirar tu dado de recuperación o participar en otras actividades de manera habitual. Cuando realizas una prueba de Supervivencia para buscar comida y agua, tienes éxito automáticamente si los hay en tu entorno y nada te impide ir a conseguirlos. Tu búsqueda de comida puede sustentar a un número de personajes equivalente a tus grados en Supervivencia.

Además, después de un descanso largo en las tierras salvajes, puedes fabricar una herramienta a partir de materiales naturales usando tu modificador de Supervivencia en lugar del de Manufactura (ver “Manufactura” en el capítulo 7). Esta herramienta podría ser una lanza, una honda, una

tienda de campaña u otro utensilio de supervivencia que se puede fabricar con materiales encontrados por la zona, según determine la DJ.

Finalmente, cuando adquieres este talento, el daño de tu talento Trampa mortal aumenta de 2d4 a 2d6, y cuando ese talento aplica un estado, su duración aumenta de 1 a 2 rondas.

VENTAJA DEL CAZADOR

Prerrequisito: Supervivencia 3 o más, talento Trampero experimentado

Activación: ∞

Aprovechas al máximo tus trampas y a tu compañero animal, infligiendo heridas devastadoras con todas las herramientas de tu arsenal.

Tu compañero animal obtiene una ventaja en las pruebas contra tu presa.

Además, cuando adquieres este talento, el daño de tu talento Trampa mortal aumenta de 2d6 a 2d8, y cuando ese talento aplica un estado, su duración aumenta de 2 a 3 rondas.

VÍNCULO ANIMAL

Prerrequisito: tener un compañero animal, talento principal Buscar presa

Activación: ★

Tu compañero animal es más que un amigo o bestia de trabajo: es tu colaborador. Te advierte del peligro, se anticipa a tus necesidades y sigue tus órdenes... al menos la mayor parte del tiempo.

Cuando lo adquieres, este talento mejora a un compañero animal que has obtenido como recompensa (consulta “Compañeros” en el capítulo 8).

Puedes comunicarte con compañero animal a través de conceptos simples, y generalmente trata de ayudarte cuando se lo pides. Cuando una escena requiere su conjunto de características, consulta el apéndice A, “Compañeros animales”.

Tu compañero animal te alerta del peligro que se aproxima. Mientras se mantiene a 3 metros de ti, puedes sentirlo y cada una de tus defensas aumenta en 1. Cuando te mueves, tu compañero animal se mueve contigo automáticamente.

Durante el combate, tu compañero animal sigue las reglas para los PNJs aliados (consulta “Rondas y turnos” en el capítulo 10). Sin embargo, si tu compañero animal no ha actuado aún en esta ronda, puedes usar una ► para permitir que actúe durante tu turno. Cuando lo hagas, obtendrá ► o ►► (a tu elección) para usar inmediatamente las acciones que elijas, y luego, al comienzo de su siguiente turno, se le restará esa misma cantidad a sus ► habituales.

Además de las acciones del capítulo 10 y de su conjunto de características, tu compañero animal puede usar la acción especial Rastrear:

►► **Rastrear.** El compañero animal ayuda a su Cazador a rastrear a un personaje elegido por este último y que el compañero

UN SABUESO-HACHA
AMISTOSO



animal puede sentir en su cercanía. El objetivo se convierte en la presa del Cazador para su talento Buscar presa.

Si tu compañero animal cae a 0 puntos de salud, no queda inconsciente, pero deja de luchar y se retira a un lugar seguro. (Sin embargo, tu compañero animal aún podría morir a causa de heridas o por razones narrativas). Si alguna vez pierdes a tu compañero animal, podrás vincularte con un nuevo animal cuando la DJ lo considere apropiado.

VÍNCULO PROTECTOR

Prerrequisito: talento Vínculo animal

Activación: ►

Con una palabra o un gesto, ordenas a tu compañero animal que defienda a otros.

Ordenas a tu compañero animal que proteja a un aliado situado a 9 metros o menos de ti, y tu compañero se mueve a su lado. Mientras tu compañero animal permanezca en la cercanía de dicho aliado, perderás la bonificación a tus defensas de tu talento Vínculo animal, y será el aliado quien se beneficiara de ella.

Puedes finalizar este efecto como una ► si estás a 9 metros o menos de tu compañero animal y le puedes influir, momento en el cual regresa a tu lado. De lo contrario, este efecto termina al final de la escena.

ENVIADO

CAMINO HEROICO

En Roshar hay organizaciones prominentes que designan Enviados que rivalizan por recursos, buscan favores u ofrecen servicios en nombre de la organización. Estos representantes amplían diligentemente el alcance de sus ideologías a través de una retórica precisa, de una presencia paciente y de un fervor incesante.

Los Enviados generalmente están de acuerdo con creencias bien establecidas y se cuidan de no alterar la integridad de esos principios con deseos y ambiciones personales. Dondequiera que va, un Enviado se mantiene firme en su ética a través de su fuerte conexión con el estamento al que sirve. Aunque un Enviado se considera parte de algo mucho más grande, su personalidad moldea el modo en que cumple con su deber y, por lo tanto, también moldea la organización a la que sirve.

ESPECIALIDADES DE ENVIADO

El camino de Enviado presenta talentos en tres especialidades:

Diplomático. Los Diplomáticos, destinados en el extranjero, son expertos en desenvolverse en la política de la corte. Utilizan lo que aprenden sobre sus países anfitriones para buscar un tratamiento más favorable para el suyo.

Fiel. Para los Fieles, el culto a lo divino impregna toda su vida. Se dedican en cuerpo y alma a las tradiciones de su fe, demostrando sus convicciones a los demás mediante palabras o hechos.

Mentor. Los Mentores, más interesados en el individuo que en el todo, se dedican en cuerpo y alma a sus pupilos. Con paciencia, guían a otros hacia la grandeza, viendo más allá de las dudas y los déficits para avivar el potencial de cada persona.

CÓMO CREAR UN ENVIADO

La sección “Enviados de Roshar”, que se presenta a continuación, sugiere ejemplos de personajes icónicos. Si tienes una idea diferente en mente, ten en cuenta estos consejos genéricos para crear un Enviado efectivo:

Atributos. Suele ser buena idea priorizar Presencia y Voluntad.

Habilidades. La Disciplina es una habilidad esencial para la mayoría de los Enviados. Otras habilidades útiles son Engaño, Liderazgo, Persuasión y Saber.

Otros caminos heroicos. Los caminos de Erudito y Líder son excelentes opciones si se opta por varios caminos.

Recompensas. Al elegir recompensas, siempre acertarás con patrocinadores influyentes.

ENVIADOS DE ROSHAR

Si quieres inspirarte en *El Archivo de las Tormentas*, sopesa estas configuraciones de personaje para Enviados icónicos.

MERCADER AZISHIANO

En lugar de servir a un gobierno o una religión, los mercaderes de Roshar predicán el buen nombre del comercio, llevando productos de máxima calidad a naciones tanto cercanas como lejanas. Los mercaderes deben ser conocedores de las culturas internacionales, de las tendencias sociales y de los gustos individuales. Adornados con ropas ricamente estampadas, los mercaderes azishianos venden productos provenientes de todo el imperio y regiones vecinas: alfombras marati, joyas tukari y moda liaforana. Sirvan a los señores comerciantes de Steen o a los visires de Azir, estos mercaderes son astutos negociadores, entrenados para identificar soluciones mutuamente beneficiosas.

Cómo crear un mercader. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Azishiana y Peregrina. Empieza con un nivel alto de Intelecto y Presencia. Además del grado de habilidad de Disciplina que obtienes por ser Enviado, asigna 2 grados a Persuasión y 1 a Saber y Perspicacia.

Además del talento Presencia imponente (principal de Enviado), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Desafío inalterable de la especialidad Diplomático. Por último, elige el equipo inicial de Académico.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Llamamiento a la calma, Serenidad y Solución sosegada.

GUARDIÁN DE LAS CANCIONES (OYENTE)

Toda sociedad cuenta con Enviados que atienden las necesidades espirituales de sus gentes. Los oyentes confían en los guardianes de las canciones para recordar su historia, sus formas y su identidad, que se ocultaron cuando sus antepasados desafiaron valientemente a Odium y rechazaron las formas de poder. Aprender las canciones de los oyentes y transmitir las es una tarea importante que suele pasar de padres a hijos. Solo los guardianes más diligentes pueden recitar todas las canciones a la perfección.

Cómo crear un guardián de las canciones. Elige la ascendencia cantora y la pericia cultural Oyente. Empieza con un nivel alto de Discernimiento y Fuerza. Además del grado de habilidad de Disciplina que obtienes por ser Enviado, asigna 2 grados a Liderazgo y 1 a Armamento ligero y Disciplina.

Además de los talentos Presencia imponente (principal de Enviado) y Cambiar de forma (principal de cantor), usa tu ascendencia cantora para elegir el talento de cantor Formas de sabiduría y poder acabar adoptando la forma sabia. Si obtienes al menos una pericia, elige Música y asigna grados en habilidad a Disciplina o Liderazgo. Por último, elige el equipo inicial de Artesano.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Grito de guerra e Infundir confianza de la especialidad Mentor.



FERVOROSO VORIN

Entre el fervor vorin, los sacerdotes llevan a cabo ceremonias y rituales para adorar al Todopoderoso y a los Heraldos en nombre de la casa o nación a la que sirven. Sus deberes incluyen quemar glifoguardas en oración y realizar otros rituales para que la nobleza a la que sirven no tenga que sufrir cargas innecesarias. Cada fervoroso pertenece a un devotario y sigue sus preceptos. Sin las restricciones típicas de roles de género vorin, los fervorosos de todos los géneros pueden dedicarse a diversas artes y estudios, que enseñan a otros si se lo piden.

Cómo crear un fervoroso. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Alezi y Veden. Empieza con un nivel alto de Discernimiento e Intellecto. Además del grado de habilidad de Disciplina que obtienes por ser Enviado, asigna 2 grados a Saber y 1 a Armamento ligero y Disciplina.

Además del talento Presencia imponente (principal de Enviado), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Galvanizar de la especialidad Fiel. Por último, elige el equipo inicial de Académico.

A medida que subes de nivel, considera la opción de elegir Vestimenta tradicional y luego progresar para obtener

Fervor inspirado, añadiéndole Compostura para tener concentración adicional.

TALENTO PRINCIPAL DE ENVIADO

El talento principal de Enviado, Presencia imponente, desbloquea el acceso a sus especialidades.

Habilidad inicial: Disciplina. Si eliges Enviado como tu camino inicial, obtienes un grado de habilidad gratuito en Disciplina.

PRESENCIA IMPONENTE (PRINCIPAL DE ENVIADO)

Prerrequisitos: ninguno

Activación: ►

Inspiras a los demás a dar lo mejor de sí mismos solo con un gesto, una expresión facial o unas pocas palabras.

Elige un aliado al que puedes influir. Pasará a estar Resuelto hasta que se beneficie de ese estado o hasta que termine la escena.



► PRESENCIA IMPONENTE (PRINCIPAL DE ENVIADO)

Un aliado está Resuelto hasta el final de la escena.

DIPLOMÁTICO

► DESAFÍO INALTERABLE

Prerrequisito: Disciplina 1 o más

Gasta 1 punto de concentración para realizar una prueba de Disciplina contra Espiritual de un enemigo. Si tienes éxito, queda Desorientado y sufre una desventaja en pruebas contra ti.

↶ RÉPLICA FULMINANTE

Prerrequisito: Disciplina 2 o más

Usa tu Desafío inalterable antes de un ataque e incrementa tu desvío en un valor equivalente a tus grados en Disciplina para ese ataque.

★ LLAMAMIENTO A LA CALMA

Prerrequisito: Disciplina 2 o más

Cuando tu Desafío inalterable haga que un objetivo quede Desorientado, gasta 1 punto de concentración para hacer que se calme. Resistirse a tu Desafío inalterable cuesta una concentración adicional equivalente a tus grados en Disciplina.

► SOLUCIÓN SOSEGADA

Prerrequisito: Disciplina 3 o más

Si todos los enemigos no subordinados están calmados, rebajas las tensiones y haces que termine el combate.

∞ SERENIDAD

Aumenta tus Defensas cognitiva y espiritual en 2.

★ ELEGANTE

Obtienes pericia en Moda.

Mientras lleves puesta una armadura Presentable o ropa a la moda, obtendrás una ventaja en tu primera prueba de Engaño, Liderazgo o Persuasión.

★ CONTACTOS EN LA ALTA SOCIEDAD

Prerrequisito: Patrocinador de la alta sociedad

Obtienes pericia en Alta sociedad. Gasta 2 puntos de concentración para añadir  a una prueba para interactuar con la alta sociedad.

★ ORATORIA ENSAYADA

Prerrequisito: Persuasión 3 o más

Cuando uses tu Presencia imponente o tu Desafío inalterable, gasta concentración hasta tus grados en Persuasión para añadir esa misma cantidad de objetivos.

ENVIADO

CAMINO HEROICO

FIEL

∞ VESTIMENTA TRADICIONAL

Mientras llesves puesta una armadura Presentable o ropa apropiada, aumentarás tus Defensas espiritual y física en 2.

★ PRESENCIA DEVOTA

Prerrequisito: Saber 1 o más
Cuando uses Presencia imponente, gasta 1 punto de concentración para eliminar los estados Aturdido, Ralentizado, Sorprendido y Tumbado de tu objetivo.

★ PRESENCIA INCONDICIONAL

Prerrequisito: Disciplina 2 o más
Cuando uses Presencia imponente, gasta 1 punto de concentración para aumentar una de las defensas de tu objetivo en 2.

★ CONSEJO SABIO

Prerrequisito: Saber 3 o más
Cuando Ayudas a un personaje, gasta 1 punto de concentración para otorgarle Presencia imponente.

▶ GALVANIZAR

Un aliado tira su dado de recuperación y recupera esa misma cantidad de concentración

∞ COMPOSTURA

Aumenta tu concentración máxima y actual en una cantidad equivalente a tu rango.

∞ MOTIVACIÓN APLICADA

Prerrequisito: Disciplina 2 o más
Cuando haces que un personaje recupere concentración, recupera una cantidad adicional equivalente a la mitad de tus grados en Saber.

★ FERVOR INSPIRADO

Prerrequisito: Disciplina 3 o más
Cuando un aliado use Resuelto, elige otros aliados para que recuperen 1 punto de concentración hasta un máximo equivalente a tus grados en Disciplina.

MENTOR

↩ BUEN CONSEJO

Gasta 1 punto de concentración para usar Presencia imponente sobre un aliado que haya fallado una prueba de habilidad.

∞ LECCIONES DE PACIENCIA

Prerrequisito: Disciplina 2 o más
Obtienes pericia en Discurso motivador. Cuando usas Presencia imponente, tu objetivo recupera 1 punto de concentración.

★ INFUNDIR CONFIANZA

Prerrequisito: un compañero
Presencia imponente puede hacer que un aliado esté Concentrado en lugar de Resuelto.

∞ PRESCIENCIA

Prerrequisito: Disciplina 3 o más
Obtienes una ↩ adicional cada turno.

▷ DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA

Prerrequisito: Liderazgo 1 o más
Cuando uses Obtener ventaja o impactes con un ataque, usa tu Presencia imponente como una ▷.

∞ PODEROSO

Quando impactas con un arma o un ataque sin armas, por cada ▶ gastada, inflige daño adicional equivalente a 1 o más tu rango.

∞ ALOCUCIÓN ORIENTADORA

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más
Después de que uses Obtener ventaja, un aliado a 3 metros o menos de tu objetivo obtendrá una ventaja en su siguiente prueba contra tu objetivo.

∞ GRITO DE GUERRA

Prerrequisito: Liderazgo 3 o más
Presencia imponente puede reanimar a un aliado Inconsciente y, si tiene 0 puntos de salud, recupera una cantidad equivalente a su dado de recuperación + tus grados en Liderazgo.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↩ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

ESPECIALIDAD DE DIPLOMÁTICO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Diplomático en el árbol de talentos de Enviado.

CONTACTOS EN LA ALTA SOCIEDAD

Prerrequisito: Patrocinador que forme parte de la alta sociedad, talento Elegante

Activación: ★

El nombre de tu patrocinador te abre puertas, incluso en lugares que desconoces. Al invocar su nombre o red de contactos en el contexto adecuado, puedes expandir tu influencia aún más.

Cuando realizas una prueba para interactuar socialmente en la alta sociedad, puedes gastar 2 puntos de concentración para añadir una Oportunidad al resultado.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Alta sociedad.

DESAFÍO INALTERABLE

Prerrequisito: Disciplina 1 o más, talento principal

Presencia imponente

Activación: ►

Te mantienes firme, miras fijamente a tu oponente y le lanzas un desafío con una calma desconcertante.

Gasta 1 punto de concentración para realizar una prueba de Disciplina contra la Defensa espiritual de un enemigo al que puedes influir. Si tienes éxito, queda Desorientado y obtiene una desventaja en las pruebas contra ti hasta el final de su siguiente turno.

ELEGANTE

Prerrequisito: talento Desafío inalterable

Activación: ★

Combinas tus atuendos hábilmente con cada ocasión, siempre logrando la declaración perfecta.

Mientras vistes una armadura Presentable o ropa a la moda de manera visible, obtienes una ventaja en la primera prueba de Engaño, Liderazgo o Persuasión que realizas durante cada escena.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Moda.

LLAMAMIENTO A LA CALMA

Prerrequisito: Disciplina 2 o más, talento Réplica fulminante

Activación: ★

Te focalizas en el deseo innato de tu enemigo de vivir y seguir persiguiendo sus objetivos. Siembras semillas de duda y lo animas a llegar a un acuerdo.

Cuando tu Desafío inalterable hace que un personaje quede Desorientado, también puedes gastar 1 punto de concentración para calmarlo hasta el final de esta escena. Un personaje calmado no hará ataques ni acciones hostiles similares sin que le provoquen. Sin embargo, si un aliado tuyo o tú lo atacáis o actuáis de manera hostil, o si uno de sus aliados sufre una lesión o muere, el personaje calmado deja de estarlo.

Además, después de que un objetivo se resista a la influencia de tu Desafío inalterable, perderá tanta concentración adicional como tus grados en Disciplina.



“Todo el mundo quiere algo. Todo el mundo tiene necesidades. Mi trabajo es conectar las necesidades con la gente”.



ORATORIA ENSAYADA

Prerrequisito: Persuasión 3 o más, talento Contactos en la alta sociedad

Activación: ★

Gracias a tu estudio de la historia de la retórica, elaboras con confianza tus discursos para que causen un gran impacto.

Cuando usas tu Presencia imponente o Desafío inalterable, puedes gastar concentración, hasta tus grados en Persuasión, para influir en esa misma cantidad de objetivos adicionales.

RÉPLICA FULMINANTE

Prerrequisito: Disciplina 2 o más, talento Desafío inalterable

Activación: ➔

Tè enfrentas sin pestañear incluso a los ataques más violentos.

Antes de que pases a ser el objetivo de una prueba de ataque por parte de un personaje al que puedas sentir, podrás usar tu Desafío inalterable como ➔. Cuando lo hagas, aumenta también tu valor de desvío contra este ataque en la misma cantidad que tus grados en Disciplina.

SERENIDAD

Prerrequisito: talento principal Presencia imponente

Activación: ∞

Mantienes la atención puesta en tus objetivos inmediatos sin perder de vista tus valores más profundos, lo que te mantiene en equilibrio en medio del caos.

Cuando adquieres este talento, aumentas tus Defensas cognitiva y espiritual en 2.

SOLUCIÓN SOSEGADA

Prerrequisito: Disciplina 3 o más, talento Llamamiento a la calma

Activación: ▶

La mejor batalla es aquella en la que no tienes que luchar. Si tus llamamientos a la calma se encuentran con corazones dispuestos a escucharlos, prefieres que el conflicto termine pacíficamente.

En combate, si todos los enemigos no subordinados están calmados (por ejemplo, gracias a Llamamiento a la calma) y todos los demás personajes no subordinados están de acuerdo en cesar las hostilidades, puedes aliviar las tensiones. El combate termina inmediatamente y se pasa a una conversación.

A discreción de la DJ, puedes usar este talento en escenas que no son de combate.

ESPECIALIDAD DE FIEL

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Fiel en el árbol de talentos de Enviado.

COMPOSTURA

Prerrequisito: talento Galvanizar

Activación: ∞

Mediante la práctica de la compostura, superas tus límites sin distraerte ni perder de vista las amenazas.

Cuando adquieres este talento, tu concentración máxima y actual aumentan en una cantidad equivalente a tu rango.

Cuando tu rango aumenta en 1, tu concentración máxima y actual también lo hacen.

CONSEJO SABIO

Prerrequisito: Saber 3 o más, talento Presencia incondicional

Activación: ★

Ofreces orientación tranquilizadora junto con asistencia física, lo que hace que tus aliados confíen en tu aprobación.

Después de usar la reacción Ayudar sobre un aliado, gasta 1 punto de concentración para otorgarle los beneficios de tu Presencia imponente (no requiere acción).

FERVOR INSPIRADO

Prerrequisito: Disciplina 3 o más, uno de estos dos talentos: Motivación aplicada o Presencia incondicional

Activación: ★

Cuando un aliado alcanza nuevas cotas, tus proclamas acerca de su éxito inspiran a quienes te rodean.

Después de que un aliado que puedes sentir usa su estado Resuelto para añadir una Oportunidad a una prueba, puedes elegir una cantidad de otros aliados a los que puedes influir hasta tus grados en Disciplina. Cada objetivo recupera 1 punto de concentración (no requiere acción).

GALVANIZAR

Prerrequisito: talento principal Presencia imponente

Activación: ▶▶

Tè diriges a un aliado con fervor contagioso, renovando su concentración en vuestros objetivos compartidos.

Una vez por escena, elige un aliado al que puedes influir. Puede tirar su dado de recuperación (no requiere acción) y recuperar tanta concentración como el resultado.

MOTIVACIÓN APLICADA

Prerrequisito: Disciplina 2 o más, talento Galvanizar

Activación: ∞

Motivas hábilmente a los demás con tus palabras para mantenerlos concentrados en el objetivo final.

Cuando haces que un personaje recupere concentración, este recupera una concentración adicional equivalente a la mitad de tus grados en Saber (redondeando hacia arriba).

PRESENCIA DEVOTA

Prerrequisito: Saber 1 o más, talento Vestimenta tradicional

Activación: ★

Tus palabras llenan de propósito a tus compatriotas, ayudándolos a ignorar la incomodidad o la sorpresa.

Cuando usas tu Presencia imponente sobre uno o más aliados, podrás gastar 1 punto de concentración por cada uno de los objetivos para eliminar cualquier cantidad de esos estados que tengan: Aturdido, Ralentizado, Sorprendido y Tumbado.

PRESENCIA INCONDICIONAL

Prerrequisito: Disciplina 2 o más, talento Presencia devota

Activación: ★

Tus palabras transmiten la certeza de tus creencias, reforzando la resiliencia incluso de aquellos que no comparten tu fe.

Cuando usas tu Presencia imponente, puedes gastar 1 punto de concentración para aumentar una de las defensas del objetivo (a tu elección) en 2 hasta el final de la siguiente ronda.

VESTIMENTA TRADICIONAL

Prerrequisito: talento principal Presencia imponente

Activación: ∞

Has llevado puesto tu uniforme o ropa tradicional durante tanto tiempo que parece una segunda piel, lo cual libera tus movimientos y te otorga gran confianza.

Mientras llevas puesta una armadura Presentable o ropa apropiada para tu posición de forma visible, tus Defensas física y espiritual aumentan en 2.

ESPECIALIDAD DE MENTOR

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Mentor en el árbol de talentos de Enviado.

ALOCUCIÓN ORIENTADORA

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más, talento Poderoso

Activación: ∞

Tu comunicación rápida y eficaz permite a tus aliados aprovechar tus acciones al máximo.

Después de tener éxito en una prueba para Obtener ventaja, puedes elegir un aliado al que puedas influir a 3 metros o menos de tu objetivo. Hasta el final de su siguiente turno, dicho aliado obtiene una ventaja en su siguiente prueba contra tu objetivo.

BUEN CONSEJO

Prerrequisito: talento principal Presencia imponente

Activación: ➤

Sabes que el fracaso puede ser un excelente maestro, pero solo si se comprende su origen, por lo que animas a tus aliados a crecer a partir de sus inevitables contratiempos.

Después de que un aliado al que puedes influir falla una prueba de habilidad, puedes gastar 1 punto de concentración para usar tu Presencia imponente sobre él como ➤.

DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA

Prerrequisito: Liderazgo 1 o más, talento principal Presencia imponente

Activación: ➤

Tus lecciones son funcionales y directas, y brindan un excelente ejemplo para que los demás lo sigan.

Después de tener éxito en una prueba para atacar u Obtener ventaja, puedes usar tu Presencia imponente como ➤.



GRITO DE GUERRA

Prerrequisito: Liderazgo 3 o más, talento Alocución orientadora

Activación: ∞

Tus palabras atraviesan el dolor, la fatiga e incluso la inconsciencia, ayudando a tus aliados a recuperarse en momentos críticos.

Cuando usas tu Presencia imponente, puedes elegir como objetivo a un aliado Inconsciente al que puedas sentir. Cuando lo haces, el objetivo deja de estar Inconsciente y, si tiene 0 puntos de salud, tira su dado de recuperación y recupera una cantidad de salud equivalente al resultado + tus grados en Liderazgo.

INFUNDIR CONFIANZA

Prerrequisito: tener un compañero, talento Lecciones de paciencia

Activación: ★

Tu presencia aporta claridad y aliento, y mantiene al resto concentrados en su objetivo.

Cuando utilizas tu Presencia imponente, en lugar de que el objetivo esté Resuelto, podrás hacer que esté Concentrado hasta el final de la escena.

LECCIONES DE PACIENCIA

Prerrequisito: Disciplina 2 o más, talento Buen consejo

Activación: ∞

En medio de las incertidumbres de la vida, animas a los demás a perseguir sus objetivos de forma lenta y persistente en lugar de esforzándose hasta el agotamiento.

Después de usar tu Presencia imponente, el objetivo recupera 1 punto de concentración.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en Discurso motivador.

PODEROSO

Prerrequisito: talento Demostración práctica

Activación: ∞

Asestas golpes, puñetazos y patadas con eficiencia entrenada.

Cuando golpeas con un arma o con un ataque sin armas, por cada ► que has usado en la acción de ese ataque, aumentas el daño que infliges en 1 + tu rango. Por ejemplo, si eres de nivel 6 y realizas un ataque que cuesta ►►, cada ► inflige 1 + 2 de daño adicional, para un total de 6 puntos de daño.

PRESCIENCIA

Prerrequisito: Disciplina 3 o más, talento

Infundir confianza

Activación: ∞

A raíz de las duras experiencias personales que te ha tocado vivir, has aprendido a permanecer alerta y despierto incluso cuando tu entorno parece seguro.

Obtienes una ➡ adicional al inicio del combate y de cada uno de tus turnos.



Cuchillo contra lanza. Adolin respiró. [...] Trató de recordar las lecciones de Zahel, los días en el patio de prácticas en los que habían entrenado esa combinación exacta.

ERUDITO

CAMINO HEROICO

La creatividad, la perspicacia y la paciencia son características distintivas de los Eruditos legendarios. Cada vez que una Desolación arrasa con siglos de progreso y avance científico, los Eruditos se alzan para reconstruir Roshar de nuevo.

Para un Erudito, cada misterio es un desafío con un premio apropiado. Algunos dedican su investigación a las hambrunas, las tierras estériles y las crisis alimentarias derivadas de ambas. Otros estudian el cuerpo, cómo funciona y cómo sanarlo después de lesiones y enfermedades. Pero no todos se ocupan de mejorar la sociedad; algunos, por el contrario, se dedican a las herramientas de destrucción. Los Eruditos militares a menudo idean nuevos instrumentos de guerra y calculan cómo presionar mejor a las fuerzas enemigas.

No importa cuál sea su campo de estudio, los Eruditos usan su incansable hambre de conocimiento para cambiar el mundo, para bien o para mal, descubrimiento brillante a descubrimiento brillante.

ESPECIALIDADES DE ERUDITO

El camino de Erudito presenta talentos en tres especialidades:

Artifabriano. Combinando ciencia, ingeniería y arte, los artifabrianos utilizan piedrabases y carcasas de metal para construir fabriales que llevan a cabo funciones precisas.

Cirujano. Los Cirujanos cualificados aplican sus conocimientos y su empatía para curar a los enfermos y salvar vidas.

Estratega. Los Estrategas siempre van tres pasos por delante. Saben que el tiempo lo es todo y lo hacen correr a su favor.

CÓMO CREAR UN ERUDITO

La sección “Eruditos de Roshar”, que se presenta a continuación, sugiere ejemplos de personajes icónicos. Si tienes una idea diferente en mente, ten en cuenta estos consejos genéricos para crear un Erudito efectivo:

Atributos. Suele ser buena idea priorizar el Intelecto por encima de todo y, a continuación, Presencia y, o bien Fuerza o bien Velocidad (dependiendo de la funcionalidad de combate que prefieras).

Habilidades. Las habilidades útiles son Deducción, Manufactura, Medicina y Saber.

Otros caminos heroicos. Los caminos de Agente y Enviado son excelentes opciones si se opta por varios caminos.

Recompensas. Al elegir recompensas, siempre acertarás con los fabriales, un compañero al que enseñar y un moldeador de almas.

ERUDITOS DE ROSHAR

Si quieres inspirarte en *El Archivo de las Tormentas*, sopesa estas configuraciones de personaje para Eruditos icónicos.

CIRUJANO KHARBRANTHIANO

Los cirujanos de los hospitales de la Ciudad de las Campanas, formados en la Gran Academia de Kharbranth, tienen a su disposición los mejores medicamentos y herramientas. Comparten sus investigaciones y avances libremente con sus colegas y todos ponen de su parte para mantener la venerada reputación de la ciudad. Financiados en su totalidad por el Palaneo de la ciudad, los cirujanos de Kharbranth tienen como objetivo brindar una atención ejemplar a cualquier persona que pasa por sus pabellones, tratando enfermedades fisiológicas y abordando problemas de salud mental de forma gratuita. La práctica médica no empieza ni termina con la identificación del problema; las personas son más que su diagnóstico, por lo que un cirujano experto se centra en convertirse en cuidador y sanador de la persona a todos los niveles.

Cómo crear un cirujano kharbranthiano. Elige la ascendencia humana, la pericia cultural Kharbranthiana y otra pericia cultural. Empieza con un nivel alto de Intelecto y Voluntad. Además del grado de habilidad de Saber que obtienes por ser Erudito, asigna 2 grados a Medicina, y 1 grado a Saber y Atletismo.

Para el talento Ilustración (principal de Erudito), elige tu campo de medicina preferido (como, por ejemplo, Pediatría, Psiquiatría, Diagnóstico o Cirugía) como pericia adicional, y asigna los grados en habilidades adicionales a Saber y Medicina. Usa tu ascendencia humana para elegir el talento Medicina de campo de la especialidad Cirujano. Por último, elige el equipo inicial de Artesano.

A medida que subes de nivel, considera la opción de elegir el talento Inteligencia emocional (asignando el grado de habilidad adicional a Perspicacia) y luego trata de obtener Atención continuada.

INGENIERO VRIZTL

Los ingenieros de Thaylenah son de los artesanos más dotados de Roshar, gracias a su pasión y persistencia sin límites. Sus gremios secretos, como el Gremio Vriztl, protegen las innovaciones más modernas en la construcción de fabriales. Los ingenieros Vriztl toman copiosas notas sobre sus fracasos, ya que creen que estos registros guardan pistas vitales para futuros éxitos. Después de muchas generaciones llevando a cabo esta práctica diligentemente, el Gremio Vriztl ha obtenido una ventaja significativa en el campo del desarrollo de fabriales, y sus ingenieros amplían su legado con cada fabrial que fabrican.

Cómo crear un ingeniero Vriztl. Elige la ascendencia humana, la pericia cultural Thayleña y otra pericia cultural. Empieza con un nivel alto de Intelecto y Velocidad. Además del grado de habilidad de Saber que obtienes por ser Erudito, asigna 2 grados a Manufactura, 1 grado a Saber



y, o bien 1 grado a Agilidad o bien 1 grado a Armamento ligero (dependiendo del fabrial que quieras crear; consulta “Invención de fabriles únicos” en el capítulo 7).

Para tu talento Ilustración (principal de Erudito), elige Manufactura de equipo como pericia adicional y asigna tus grados en habilidad adicionales a Saber y Manufactura. Usa tu ascendencia humana para elegir el talento Adquisición preciada de la especialidad Artifabriano. Por último, elige el equipo inicial de Académico.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Diseño inventivo, Sobrecargar y Trasteo experimental.

PREDICETORMENTAS

Los predicetormentas, ataviados con túnicas cubiertas de glifos, a menudo trabajan para los gobiernos de Roshar. Su habilidad para predecir tormentas es un arte enigmático y complejo apreciado por todo el mundo, excepto los vorin más estrictos. Para aumentar su atractivo, llevan a cabo su tarea en una escritura secreta basada en glifos que solo ellos pueden descifrar. Por desgracia, hay charlatanes que venden gráficos calculados al azar en las plazas de las ciudades, burlándose de los extraordinarios descubrimientos en matemáticas, ecología y geografía que utilizan los predicetormentas bien formados.

ARTIFABRIANOS

Los artifabrianos son creadores, eruditos, reparadores y planificadores que solo se encuentran en Roshar. Suelen ser tan curiosos y divergentes en su manera de pensar como estructurados en sus procesos y meticulosos en sus anotaciones. Algunos disfrutan rodeándose de otras personas con ideas afines, mientras que otros prefieren la discreción, especialmente cuando se trata de sus maquinaciones.

Los artifabrianos provienen de todos los ámbitos y posiciones sociales, pero muchos dependen de un mecenas rico o actúan como tal ellos mismos. Algunos artifabrianos son visionarios que dirigen a un grupo de fervorosos y eruditos para crear el futuro, mientras que otros disfrutan de un enfoque más práctico y cercano en su trabajo.

Conocidos como increíbles solucionadores de problemas, disfrutan poniendo a prueba su intelecto y creatividad contra todos los desafíos que el mundo les puede plantear. Al manipular a su voluntad el metal y los spren, buscan cambiar el mundo de maneras tanto mundanas como gloriosas. La mayoría de los artifabrianos centran su arte en ciertos tipos de fabriles, y gradualmente aprenden a modificar los ya existentes de maneras novedosas; sin embargo, todos sueñan con dejar huella en Roshar creando un fabrial completamente nuevo, como nunca antes se haya visto.

Cómo crear un predicetormentas. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Alezi y Peregrina. Empieza con un nivel alto de Intelecto y Velocidad. Además del grado de habilidad de Saber que obtienes por ser Erudito, asigna 2 grados a Armamento ligero y Deducción.

Para tu talento Ilustración (principal de Erudito), elige Meteorología como pericia adicional y asigna tus grados en habilidad adicionales a Saber y Deducción. Usa tu ascendencia humana para elegir el talento Planificar de la especialidad Estratega. Por último, elige el equipo inicial de Académico.

A medida que subes de nivel, considera la opción de elegir el talento Cuerpo y mente (asignando el grado de habilidad adicional a Armamento ligero) y luego intenta obtener Conoce tu momento, Contemplación profunda y Punto de inflexión.

TALENTO PRINCIPAL DE ERUDITO

El talento principal de Erudito, Ilustración, desbloquea el acceso a sus especialidades.

Habilidad inicial: Saber. Si eliges Erudito como tu camino inicial, obtienes un grado de habilidad gratuito en Saber.

ILUSTRACIÓN (PRINCIPAL DE ERUDITO)

Prerrequisitos: ninguno

Activación: ★

Has condicionado tu mente para asimilar, archivar y recordar información rápidamente. Después de un estudio breve pero intensivo, puedes explorar tus nuevas áreas de enfoque con una habilidad impresionante.

Cuando adquieres este talento, te vuelves hábil en la organización mental. Elegirás una pericia cultural o de utilidad que no tengas y dos habilidades cognitivas diferentes que no sean habilidades de potencia.

Cuando hagas una prueba, se considerará como si tuvieras la pericia elegida y un grado adicional de cada una de las habilidades elegidas.

Puedes usar este talento para obtener grados en habilidad incluso si superan tu máximo habitual. La pericia y los grados en habilidad de este talento son temporales y no cuentan para los prerrequisitos.

Después de un descanso largo durante el cual has tenido acceso a una biblioteca, puedes reasignar cualquier pericia y grado de habilidad otorgados por este talento. Sigue las mismas reglas para elegirlos que cuando adquiriste este talento.

ESPECIALIDAD DE ARTIFABRIANO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Artifabriano en el árbol de talentos de Erudito.

ABRUMAR CON DETALLES

Prerrequisito: Saber 3 o más, talento Trasteo experimental

Activación: ★

Cuando hablas sobre un tema que te apasiona, lo haces con una autoridad sin igual y durante largo rato. Los no iniciados rara vez pueden soportar tal torrente de información sin perderse entre la enorme cantidad de datos.

Gasta 2 puntos de concentración para realizar una prueba cognitiva o espiritual usando tu modificador de Saber en lugar del modificador de habilidad habitual para esa prueba.

ADQUISICIÓN PRECIADA

Prerrequisito: talento principal Ilustración

Activación: ★

Gracias a la buena suerte, o al trabajo duro, has adquirido una gema de calidad suficiente para practicar la fabricación de fabriales.

Cuando adquieres este talento, obtienes la pericia especializada Fabricación de fabriales.

Además, obtienes una gema especialmente tallada y puedes usarla para fabricar un fabrial (consulta “Manufactura” en el capítulo 7). La primera vez que intentas fabricar uno con esta gema, ignoras los requisitos de tiempo habituales para atraer a un spren y fabricar el fabrial, gracias al estudio y la experimentación previos, aunque necesitas materias primas.

Esta gema cumple con el requisito de gema para un fabrial único con un rango equivalente al rango actual de tu personaje.

¡No soportas la idea de vender o intercambiar esta gema, ya que resulta vital para tu trabajo! Si por alguna razón la pierdes, normalmente puedes encontrar un reemplazo apropiado después de un descanso largo, aunque la DJ es quien decide cuándo puedes reemplazarla. Durante el periodo de reposo, puedes dismantelar tu fabrial para recuperar esta gema, que luego puedes usar en un nuevo fabrial (ignorando la regla de fabricación que impide la reutilización de gemas).

DESTREZA REFINADA

Prerrequisito: talento Ingeniería eficiente

Activación: ★

Tu dedicación a la calidad y tu amor por la innovación garantizarán que tus diseños destaquen por encima del resto.

Cuando creas un objeto o inventas un fabrial, puedes gastar una mejora para aplicar una característica avanzada, en lugar de gastar dos mejoras. Solo puedes beneficiarte de este talento una vez por objeto.

DISEÑO INVENTIVO

Prerrequisito: Manufactura 2 o más, talento

Adquisición preciada

Activación: ∞

Tus fabriales personalizados suelen integrar funciones novedosas gracias a tu profundo conocimiento de la piedra con la que trabajas más habitualmente.

Cuando creas un fabrial con la gema de tu Adquisición preciada, puedes seleccionar un efecto de 1 rango más alto que el rango que estás creando actualmente.

ESTUDIO PROFUNDO

Prerrequisito: talento Ingeniería eficiente

Activación: ∞

Impulsado por la investigación académica, nada te gusta más que perderte en un archivo de libros, pergaminos y secretos polvorientos.

Cuando adquieres este talento, tu talento Ilustración te otorga una pericia cultural o de utilidad adicional, y te otorga dos habilidades cognitivas adicionales que no sean habilidades de potencia. Puedes reasignarlas de la misma manera que las otras que obtuviste de ese talento.

INGENIERÍA EFICIENTE

Prerrequisito: Manufactura 1 o más, talento principal

Ilustración

Activación: ∞

El trabajo bien hecho comienza con la práctica y los fundamentos, como, por ejemplo, medirlo todo dos veces antes de cada corte. Has dedicado horas, sudor, lágrimas y sangre (en alguna ocasión) para aprender los trucos básicos de algún oficio.

Cuando adquieres este talento, obtienes la pericia de utilidad Fabricación de armaduras, Fabricación de equipo o Fabricación de armas. También obtienes uno de los siguientes fabriles que aparecen en el capítulo 7:

- ♦ Un **dolorial aumentador**
- ♦ Un **dolorial reductor**
- ♦ Un par de **vinculacañas** más un **brazalete emocional**

Además, cuando intentas fabricar un objeto o inventar un fabrial (consulta “Manufactura” en el capítulo 7), tu rango de Oportunidad en esas pruebas se amplía en 2 y cualquier coste para adquirir materias primas se reduce a la mitad.

SOBRECARGAR

Prerrequisito: Manufactura 3 o más, talento

Adquisición preciada

Activación: ★

Llevas los fabriles al límite, sobrecargándolos más allá del uso convencional o la práctica segura.



Ella siempre aseguraba que no era una erudita. [...] Cualquiera que viese la luz de sus ojos mientras sacaba otro papel y bosquejaba su idea con más detalle sabría que estaba siendo demasiado modesta.

Una vez por turno, cuando realizas una prueba de ataque usando un fabrial, puedes subir la apuesta.

Puedes gastar  de esta prueba para usar la acción Acometida con ese fabrial como una  en el mismo turno; esa Acometida no cuenta para tu número permitido de Acometidas para las manos que sostienen esa arma.

La DJ puede gastar  de esta prueba para agregar un nuevo inconveniente a ese fabrial. Este inconveniente permanece activo hasta que resuelves el inesperado problema al tener éxito en una prueba de Manufactura CD 15 realizada como .

TRASTEEO EXPERIMENTAL

Prerrequisito: talento Destreza refinada

Activación: ★

Has perfeccionado tu instinto para saber cuándo sacrificar una característica para mejorar otra; al fin y al cabo, la invención no solo depende de los logros ingeniosos, sino también de sacrificios cuidadosamente equilibrados.

Cuando fabricas un objeto o inventas un fabrial, tu rango de Oportunidad en esas pruebas se amplía en 1, y tu tiempo de fabricación se reduce a la mitad.

Además, puedes renunciar a los beneficios habituales de un descanso largo para pasar ese tiempo trasteando con un fabrial que usa tu gema de Adquisición preciada. Después de dicho descanso, puedes intentar reconfigurarlo para crear uno diferente del mismo nivel o inferior; esto sigue el proceso de fabricación normal, excepto que no necesitas nuevos materiales e ignoras el requisito de tiempo habitual para atraer a un spren y fabricar el fabrial. Si tu prueba de Saber para atrapar un spren fracasa, tu fabrial anterior permanece intacto, pero no puedes usar este talento para reconfigurar un fabrial nuevamente hasta tu próximo descanso largo. Después de que terminas de crear un nuevo fabrial usando este talento, el antiguo se pierde.



★ ILUSTRACIÓN (PRINCIPAL DE ERUDITO)

Obtienes, temporalmente, una pericia cultural o de utilidad y un grado en dos habilidades cognitivas que no son de potencia. Reasígnalos todos tras un descanso largo con acceso a una biblioteca.

ARTIFABRIANO

∞ INGENIERÍA EFICIENTE

Prerrequisito: Manufactura 1 o más

Obtienes pericia en Fabricación de armaduras, Fabricación de equipo o Fabricación de armas y obtienes un fabrial. Al fabricar, el rango de Oportunidad se amplía en 2 y el coste de materiales se reduce a la mitad.

∞ ESTUDIO PROFUNDO

Ilustración te otorga una pericia cultural o de utilidad adicional y dos habilidades cognitivas que no son de potencia adicionales.

★ DESTREZA REFINADA

Al fabricar, las características avanzadas solo cuestan una mejora, en lugar de dos.

★ TRASTEEO EXPERIMENTAL

Al fabricar, el rango de Oportunidad se amplía en 1 y el tiempo de fabricación se reduce a la mitad. Durante un descanso largo, puedes reconfigurar tu fabrial de Adquisición preciada a otro distinto.

★ ADQUISICIÓN PRECIADA

Obtienes pericia en Fabricación de fabriles. Obtienes una gema especial que puedes usar inmediatamente para fabricar un fabrial de tu rango. Puedes reutilizar esta gema para otros fabriles.

∞ DISEÑO INVENTIVO

Prerrequisito: Manufactura 2 o más

El fabrial de tu Adquisición preciada puede tener un efecto 1 rango por encima del rango que estás fabricando en este momento.

★ SOBRECARGAR

Prerrequisito: Manufactura 3 o más

Una vez por turno, puedes subir la apuesta en un ataque con fabrial y luego gastar  para usar Acometida con dicho fabrial como una ▷.

★ ABRUMAR CON DETALLES

Prerrequisito: Saber 3 o más

Gasta 2 puntos de concentración para usar tu modificador de Saber para otra prueba cognitiva o espiritual.



ERUDITO

CAMINO HEROICO

ESTRATEGA

★ PLANIFICAR

Prerrequisito: Deducción 1 o más

Después de Obtener ventaja usando una habilidad de Ilustración, otorga esa ventaja a un aliado. También puedes gastar 2 puntos de concentración para prevenir que el objetivo use reacciones contra dicho aliado.

∞ COMPOSTURA

Aumenta tu concentración máxima y actual en una cantidad equivalente a tu rango.

▶ CONTEMPLACIÓN PROFUNDA

Prerrequisito: Saber 2 o más
Reasigna hasta 2 habilidades y pericias de Ilustración.

↶ CONTINGENCIA

Prerrequisito: Saber 3 o más
Gasta 2 puntos de concentración para retirar 🚬 de la prueba de un aliado situado a 6 metros o menos.

∞ CUERPO Y MENTE

Obtienes una pericia en arma. Obtienes una habilidad adicional de Ilustración. Ahora puedes elegir habilidades físicas con Ilustración.

∞ CONOCE TU MOMENTO

Prerrequisito: Deducción 2 o más
Tus defensas aumentan en 2 desde el inicio de cada ronda hasta que es tu turno.

∞ CONOCIMIENTOS APLICADOS

Después de que Obtengas ventaja, el objetivo deberá resistirse a tu influencia o sufrir una desventaja en su próxima prueba.

▶ PUNTO DE INFLEXIÓN

Prerrequisito: Deducción 3 o más
Gasta 2 puntos de concentración para realizar una prueba de Deducción contra Cognitiva del líder enemigo; obtienes una ventaja si estás en un turno lento. Si la superas, tus aliados y tú obtenéis ▶ en vuestro siguiente turno.

CIRUJANO

▶ MEDICINA DE CAMPO

Prerrequisito: Medicina +1
Gasta 1 punto de concentración y hace una prueba de Medicina (CD 15) para curar a un personaje consciente. Si la superas, añade tus grados en Medicina a su dado de recuperación.

★ CONOCIMIENTOS DE ANATOMÍA

Al impactar con un ataque sin armas, gasta 1 punto de concentración u 🌀 para que el objetivo quede Agotado [- la mitad de tus grados en Medicina].

▶ SANACIÓN ÁGIL

Prerrequisito: Medicina 2 o más
Usa Medicina de campo como ▶. Tus capacidades sanadoras devuelven una cantidad de salud adicional igual a tus grados en Medicina.

★ CUIDADOS CONTINUOS

Prerrequisito: Saber 3 o más
Obtienes pericia en Cuidados en salud mental. Durante un descanso, haz una prueba de Medicina (CD 10) para tratar a un aliado, eliminando un estado provocado por su lesión.

∞ INTELIGENCIA EMOCIONAL

Obtienes pericia en Diagnóstico. Obtienes una habilidad adicional de Ilustración. Ahora puedes elegir habilidades espirituales con Ilustración.

∞ SERENIDAD

Aumenta tus Defensas cognitiva y espiritual en 2.

∞ MEDICINA APLICADA

Prerrequisito: Saber 2 o más
Tus capacidades sanadoras devuelven una cantidad de salud adicional igual a tus grados en Saber.

★ RESUCITACIÓN

Prerrequisito: Medicina 3 o más
Gasta 3 puntos de concentración al usar Medicina de campo para revivir a un personaje Inconsciente o a uno que ha muerto recientemente.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↶ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

ESPECIALIDAD DE CIRUJANO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Cirujano en el árbol de talentos de Erudito.

CONOCIMIENTOS DE ANATOMÍA

Prerrequisito: talento Medicina de campo

Activación: ★

Tus conocimientos de anatomía te ayudan a atacar puntos vitales para incapacitar a los enemigos a la vez que minimizas el daño permanente.

Cuando impactas a un objetivo de tu tamaño o menor con un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de concentración u  para aplicar el estado Agotado a tu objetivo. La penalización aplicada por dicho estado equivale a la mitad de tus grados en Medicina, redondeando hacia arriba.

CUIDADOS CONTINUOS

Prerrequisito: Saber 3 o más, talento Sanación ágil

Activación: ★

La atención médica puede ser un proceso arduo que requiere paciencia y una reevaluación periódica. Has estudiado la conexión entre la salud física y mental, y has aprendido a entender ambas en el largo camino hacia la recuperación.

Puedes renunciar a los beneficios habituales de un descanso corto o largo para, en su lugar, pasar ese tiempo tratando a un aliado que está en tu cercanía. Después de ese descanso, haz una prueba de Medicina CD 10, aumentando la dificultad en 5 por cada lesión más allá de la primera. Si la superas, eliminas un solo estado o efecto similar causado por una de las lesiones del objetivo (pero esta persiste hasta que se cura). Un objetivo no puede beneficiarse de este talento más de una vez cada 24 horas.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes la pericia de utilidad Cuidados en salud mental.

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Prerrequisito: talento principal Ilustración

Activación: ∞

Perfeccionas tu intuición y comprensión de los demás, lo que te permite detectar señales de síntomas ocultos y sentimientos complicados fáciles de pasar por alto.

Cuando adquieres este talento, tu talento Ilustración te otorga una habilidad adicional y puedes usar Ilustración para elegir habilidades espirituales que no son de potencia. Además, obtienes la pericia de utilidad Diagnóstico.

MEDICINA APLICADA

Prerrequisito: Saber 2 o más, talento Serenidad

Activación: ∞

Has estudiado química, anatomía, comportamiento social y mucho más. Gracias a esta amplia base, practicas el complejo arte de la sanación con flexibilidad y confianza.

Cuando haces que un personaje recupere salud, recupera una cantidad adicional equivalente a tus grados de Saber.

MEDICINA DE CAMPO

Prerrequisito: Medicina 1 o más, talento principal

Ilustración

Activación: ►

Tratas una herida menor vendando un corte, aplicando ungüentos o restableciendo una articulación dislocada.

Gasta 1 punto de concentración para realizar una prueba de Medicina CD 15 para tratar a un personaje consciente, dispuesto, y que está en tu cercanía, y tira su dado de recuperación como parte de la prueba. Sufres una desventaja si te estás tratando a ti mismo. Si la superas, el objetivo recupera una cantidad de salud igual al resultado de su dado de recuperación + tus grados en Medicina. Si fallas, el objetivo solo recupera salud igual al resultado de su dado de recuperación.

RESUCITACIÓN

Prerrequisito: Medicina 3 o más, talento Sanación ágil

Activación: ★

Tratas de manera rápida y eficiente a una criatura herida de muerte, intentando alejarla del abismo aplicando un torniquete, administrando un antídoto o incluso volviendo a hacer funcionar órganos dañados.

Puedes usar el talento Medicina de campo para intentar resucitar a un personaje caído. Gasta 3 puntos de concentración (en lugar de 1) para seleccionar a un personaje situado en tu cercanía que está Inconsciente o que lleva muerto un número de rondas igual o menor a tus grados en Medicina.

La CD de esta prueba aumenta en 5 por cada lesión que tiene el objetivo más allá de la primera. Si fallas, el objetivo no recupera salud. Si tienes éxito, recupera salud de la manera habitual para ese talento y, si estaba muerto, vuelve a la vida. Si estaba Inconsciente, puede eliminar ese estado, si así lo desea.

SANACIÓN ÁGIL

Prerrequisito: Medicina 2 o más, talento

Medicina de campo

Activación: ►

Tus manos expertas curan rápidamente las heridas, incluso mientras el fragor de la batalla se desarrolla a tu alrededor.

Puedes usar Medicina de campo como ►.

Además, cuando adquieres este talento, te vuelves más hábil en la sanación. Cuando usas una habilidad que restaura la salud a otro personaje, este recupera una cantidad de salud adicional igual a tus grados en Medicina.

SERENIDAD

Prerrequisito: talento Inteligencia emocional

Activación: ∞

Mantienes la atención puesta en tus objetivos inmediatos sin perder de vista tus valores más profundos, lo que te mantiene en equilibrio en medio del caos.

Cuando adquieres este talento, aumentas tus Defensas cognitiva y espiritual en 2.

ESPECIALIDAD DE ESTRATEGIA

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Estrategia en el árbol de talentos de Erudito.

COMPOSTURA

Prerrequisito: talento Planificar

Activación: ∞

Mediante la práctica de la compostura, superas tus límites sin distraerte ni perder de vista las amenazas.

Cuando adquieres este talento, tu concentración máxima y actual aumentan en una cantidad equivalente a tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu concentración máxima y actual también lo hacen.

CONOCE TU MOMENTO

Prerrequisito: Deducción 2 o más, talento

Cuerpo y mente

Activación: ∞

El conflicto sigue su propio ritmo, aumentando y disminuyendo a medida que los bandos luchan por el dominio. Tu conocimiento de la estrategia, la retórica y la historia te guían sobre cuándo actuar para lograr el mayor efecto.

Después del comienzo de cada ronda, cada una de tus defensas aumenta en 2 hasta el comienzo de tu turno.

CONOCIMIENTOS APLICADOS

Prerrequisito: talento Contemplación profunda

Activación: ∞

Todos tenemos debilidades, y tú tienes un don para descubrirlas y explotarlas.

Después de superar una prueba para Obtener ventaja, te aprovechas de uno de los rasgos, fortalezas o defectos cruciales de tu objetivo. A menos que el objetivo se resista a tu influencia, sufrirá una desventaja en su próxima prueba durante este encuentro.

CONTEMPLACIÓN PROFUNDA

Prerrequisito: Saber 2 o más, talento Compostura

Activación: ►►

Buscas metódicamente en tus archivos mentales hechos e información que te ayudan a resolver tu situación actual.

Reasigna hasta 2 de las habilidades y pericias adquiridas con Ilustración.

CONTINGENCIA

Prerrequisito: Saber 3 o más, talento Compostura

Activación: ⤵

La historia está llena de los restos de quienes no aprendieron del pasado. Estás decidido a no unirte a ellos, así que te preparas para cualquier percance que puede hacer que tus planes descarrilen.

Después de que un aliado al que puedas influir situado a 6 metros o menos saque una Complicación en una tirada, podrás usar esta reacción y gastar 2 puntos de concentración para eliminar una Complicación de su prueba.

CUERPO Y MENTE

Prerrequisito: talento principal Ilustración

Activación: ∞

Amplías tus estudios intensivos para incluir artes marciales y forma física, además de las artes cerebrales.

Cuando adquieres este talento, tu talento Ilustración te otorga una habilidad adicional y puedes usar Ilustración para elegir habilidades físicas que no son de potencia.

Además, obtienes una pericia en arma de tu elección.

PLANIFICAR

Prerrequisito: Deducción 1 o más, talento principal

Ilustración

Activación: ★

Observas y evalúas cuidadosamente tu problema desde ángulos novedosos, creando un plan astuto para eliminar un obstáculo, obtener la ventaja o contrarrestar el siguiente movimiento de un enemigo.

Después de que superes una prueba para Obtener ventaja usando una habilidad obtenida de tu Erudición, podrás elegir un aliado al que puedas influir. Ese aliado obtiene los beneficios de tu acción Obtener ventaja en lugar de ti. Cuando usas este talento, también puedes gastar 2 puntos de concentración para evitar que el objetivo de tu acción Obtener ventaja use reacciones contra el aliado que has elegido hasta el final de tu siguiente turno.

PUNTO DE INFLEXIÓN

Prerrequisito: Deducción 3 o más, talento Contingencia

Activación: ►►

Las batallas suelen girar en torno a un único momento crucial. Al estudiar la historia de la guerra, aprendes a identificar esas oportunidades y a sacar ventaja.

Una vez por escena, puedes gastar 2 puntos de concentración para encontrar una debilidad en la estrategia de un grupo enemigo. Haz una prueba de Deducción contra la Defensa cognitiva del líder enemigo de mayor rango en esta escena. Para designar a este líder como objetivo, debes poder sentirlo. Si estás realizando un turno lento, obtienes una ventaja. Si tienes éxito, tú y tus aliados a los que puedes influir obtenéis una ► adicional en vuestros próximos turnos.

GUERRERO

CAMINO HEROICO

Roshar es un mundo desgarrado por el conflicto, y muchos de sus habitantes, para bien o para mal, siguen la senda del Guerrero. Un Guerrero puede considerar la lucha como una vocación, una creencia, una profesión o, simplemente, una necesidad incómoda para sobrevivir, pero en todos los casos, la batalla sigue al Guerrero como una sombra.

Quienes sobreviven el tiempo suficiente para convertirse en luchadores expertos tienden a ser duros, resistentes y hábiles a la hora de infligir daño. Un Guerrero experimentado sabe desenvolverse en cualquier situación marcial peligrosa, ya sea un duelo formal, una pelea en un callejón o un aterrador choque de ejércitos.

ESPECIALIDADES DE GUERRERO

El camino de Guerrero presenta talentos en tres especialidades:

Duelista. En los círculos íntimos de la élite, los hábiles Duelistas compiten por la gloria y la influencia política, manejando sus armas con gracia despiadada.

Portador de esquirlada. Los guerreros que tienen la suerte de tener hojas y armaduras esquirladas en propiedad (o tomarlas prestadas) sirven como Portadores de esquirlada. Utilizan estas armas y armaduras de antigua procedencia para dominar el campo de batalla gracias a su poder mítico.

Soldado. Los Soldados, la fuerza de combate más común, forman la mayor parte de los enormes ejércitos de Roshar. Dominan las tácticas necesarias para luchar eficazmente en unidades y permanecer con vida en un mundo mortífero.

CÓMO CREAR UN GUERRERO

La sección “Guerreros de Roshar”, que se presenta a continuación, sugiere ejemplos de personajes icónicos. Si tienes una idea diferente en mente, ten en cuenta estos consejos genéricos para crear un Guerrero efectivo:

Atributos. Suele ser buena idea priorizar Fuerza, y Velocidad, y luego tener en cuenta Discernimiento y Voluntad.

Habilidades. Las habilidades útiles incluyen Atletismo, Armamento ligero, Armamento pesado, Intimidación, Liderazgo y Persuasión.

Otros caminos heroicos. Los caminos de Cazador y Líder son excelentes opciones si se opta por varios caminos.

Recompensas. Al elegir recompensas, siempre acertarás con una hoja esquirlada, una armadura esquirlada y un título militar sofisticado.

GUERREROS DE ROSHAR

Si quieres inspirarte en *El Archivo de las Tormentas*, sopesa estas configuraciones de personaje para Guerreros icónicos.

COMPAÑERO DE PAREJA DE GUERRA (OYENTE)

En la cultura de los oyentes, “guerrero” es menos una profesión y más un rol que uno desempeña en tiempos de conflicto. Hasta hace poco, la voluntad y la técnica necesarias para atraer a los spren para adoptar la forma de guerra habían quedado perdidos en el tiempo (ver “Ascendencia cantora” en el capítulo 2). Sin embargo, los conflictos recientes han empujado a muchos oyentes a poner su uso en práctica. La mayoría de oyentes se lanzan a la batalla en parejas de guerra asociados con otro oyente con el que comparten un vínculo. Este suele ser quien fue su pareja, pero podría ser otro oyente muy cercano.

Cómo crear un compañero de pareja de guerra.

Elige la ascendencia cantora y las pericias culturales Alezi y Oyente. Empieza con un nivel alto de Fuerza y Velocidad. Además del grado de habilidad en Atletismo que obtienes por ser Guerrero, asigna 2 grados a Armamento pesado e Intimidación.

Además de los talentos Posición vigilante (principal de Guerrero) y Cambiar de forma (principal de cantor), usa tu ascendencia cantora para elegir el talento Formas de determinación de cantor y empezar en forma de guerra.

A medida que subes de nivel, decántate por el talento Posición de fuego de la especialidad Duelista. Considera también la opción de obtener los talentos Arma distintiva y A la desesperada.

CORREDOR DE PUENTE

En Alezkar, no todos los guerreros forman parte de la élite. Siempre que estalla una guerra, se alistan (o son reclutados) ciudadanos de todos los rangos para servir en los ejércitos. La iniciativa militar más reciente de Alezkar es la llamada Guerra de la Venganza contra los oyentes de las Llanuras Quebradas. En ambos bandos de este conflicto, innumerables soldados se han convertido en participantes involuntarios de una guerra que no quieren. Los menos afortunados son reclutados en las cuadrillas de los puentes, que transportan pesados puentes de madera para cruzar los abismos de las Llanuras Quebradas.

Cómo crear un corredor de puente. Elige la ascendencia humana, la pericia cultural Alezi y otra pericia cultural. Empieza con un nivel alto de Fuerza y Velocidad. Además del grado de habilidad de Atletismo que obtienes por ser Guerrero, asigna 2 grados a Disciplina, 1 grado a Atletismo y 1 grado a Armamento ligero, Armamento pesado o Supervivencia.

Además del talento Posición vigilante (principal de Guerrero), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Avance cauteloso de la especialidad Soldado. Por último, elige el equipo inicial de Militar o Prisionero.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Entrenamiento de combate y Ejercicios



de formación, y luego añadir Robusto para conseguir salud adicional.

DUELISTA ALEZI

En Alezkar, la habilidad marcial se considera un requisito para el liderazgo, y muchos brillantes señores ataviados con armadura esquirrada acuden a la arena o al campo de batalla para demostrar su poder y aplastar a sus enemigos. Algunos se especializan en duelos, donde las esquirras a menudo son objeto de apuestas, un premio especialmente tentador para el duelista que confía en armaduras esquirradas prestadas. Un duelo victorioso genera vastas riquezas y aclamación, ya sea para el ganador o para el alto príncipe al que sirve.

Cómo crear un duelista alezi. Elige la ascendencia humana, la pericia cultural Alezi y otra pericia cultural. Empieza con un nivel alto de Fuerza y Voluntad. Además del grado de habilidad en Atletismo que obtienes por ser Guerrero, asigna 2 grados a Armamento pesado y 1 grado a Atletismo y Percepción.

Además del talento Posición vigilante (principal de Guerrero), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Posición de la piedra de la especialidad Portador de esquirrada. Por último, elige el equipo inicial de Militar.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Poderoso y Golpe demoledor. Cuando consigas tu propia hoja o armadura esquirrada (consulta “Recompensas” en el capítulo 8), podrás elegir el talento Entrenamiento de esquirrada para poder utilizar ambas con garantías.

TALENTO PRINCIPAL DE GUERRERO

El talento principal de Guerrero, Posición vigilante, desbloquea el acceso a sus especialidades.

Habilidad inicial: Atletismo. Si eliges Guerrero como tu camino inicial, obtienes un grado de habilidad gratuito en Atletismo.

POSICIÓN VIGILANTE (PRINCIPAL DE GUERRERO)

Prerrequisitos: ninguno

Activación: ►

Estudias estilos de lucha especiales para enfrentarte a diferentes enemigos y estrategias. La más básica de estas posiciones enfatiza la alerta y las respuestas rápidas a las amenazas que se aproximan.

Cuando adquieres este talento, aprendes a utilizar las posiciones. Comienzas con Posición vigilante, que puedes adoptar como ►:

Posición vigilante. Mientras estás en esta posición, reduces el coste de concentración de tus reacciones Esquivar y Acometida reactiva en 1. Además, podrás adoptar otra posición que conozcas como ►.

Puedes entrar en una posición que conoces gastando el número de acciones indicado por ese talento. Tu posición termina si así lo quieres como ►, si pasas a otra posición o si finaliza la escena. Mientras estás en una posición, obtienes temporalmente cualquier acción, bonificaciones y otros efectos que otorga; dichos efectos terminan cuando lo hace la posición.

Por defecto, solo puedes usar posiciones durante el combate, no durante otras escenas.



► POSICIÓN VIGILANTE (PRINCIPAL DE GUERRERO)

Puedes adoptar la Posición vigilante: reduces el coste en concentración de Esquivar y Acometida reactiva en 1, y puedes adoptar otras posiciones con ►.

DUELISTA

★ KATA ENTRENADA

Ahora podrás usar posiciones en conversaciones y empeños y, a menos que estés Sorprendido, podrás empezar todas las escenas en Posición vigilante. Gasta 1 punto de concentración para adoptar una posición en mitad de una conversación o empeño.

► POSICIÓN DE HIERRO

Prerrequisito: Atletismo 2 o más

Puedes adoptar la Posición de hierro: obtienes una ventaja en Perspicacia y, cuando alguien te hace un rasguño o falla en un ataque contra ti, puedes hacer una Acometida reactiva en su contra.

∞ PASO FIRME

Tu valor de movimiento se incrementa en 3. Reduce el daño por caída y terreno peligroso en el doble de tu rango.

► POSICIÓN DE LA ENREDADERA

Prerrequisito: Atletismo 3 o más

Puedes adoptar la Posición de la enredadera: tus Defensas física y cognitiva aumentan en 1. Después de que alguien te haga un rasguño o impacte en un ataque contra ti, habrás de gastar ➡ para realizar una prueba de Atletismo contra Cognitiva a fin de hacer que el atacante pierda 1d4 puntos de concentración y empujarlo.

► POSICIÓN DE FUEGO

Prerrequisito: Intimidación 1 o más

Puedes adoptar la Posición de fuego: obtienes una ventaja en Intimidación y, cuando solo tienes un enemigo y ningún aliado en tu cercanía, obtienes ► para atacar u Obtener ventaja.

∞ ARMA DISTINTIVA

Obtienes una pericia en arma. Elige una de tus pericias en arma y amplía su rango de Oportunidad en 1.

► ACOMETIDA CON FINTA

Prerrequisito: Intimidación 2 o más

Gasta 2 puntos de concentración para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra Cognitiva. Si impactas, el objetivo pierde ➡ y tantos puntos de concentración como tus grados en Intimidación. Si le haces un rasguño, pierde la mitad de concentración.

► A LA DESESPERADA

Prerrequisito: Intimidación 3 o más

Gasta 1 punto de concentración para desplazarte la mitad de tu valor de movimiento y luego hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra Cognitiva de un objetivo que tiene 0 puntos de concentración. Este ataque ignora desvío, inflige 4d6 de daño adicional y no puede hacer un rasguño.

GUERRERO

CAMINO HEROICO

PORTADOR DE ESQUIRLADA

★ ENTRENAMIENTO DE ESQUIRLADA

Prerrequisito: acceso a una hoja o armadura esquirrada
Obtienes pericia en Armadura esquirrada y eliges entre obtener pericia en Gran arco, Hoja esquirrada o Martillo de guerra. Tu armadura esquirrada tiene 2 cargas adicionales. Tus Acometidas con hoja esquirrada hacen un rasguño a la misma cantidad de objetivos que los grados en la habilidad que usas.

► POSICIÓN DE VIENTO

Prerrequisito: Percepción 1 o más
Puedes adoptar la Posición de viento: obtienes una ventaja en Agilidad. Mientras tengas a varios enemigos en tu cercanía, usarás ► para obtener ► con la que usar Destrabarse o atacar.

★ GOLPE DEMOLEDOR

Prerrequisito: Percepción 2 o más
Cuando impactas en un ataque cuerpo a cuerpo, gasta 2 puntos de concentración para quitar 1 carga de la armadura de tu objetivo, y empujar 1,5 metros a todos los objetivos que sufren daño.

↩ PARADA PRECISA

Prerrequisito: Percepción 3 o más
Antes de sufrir un impacto cuerpo a cuerpo, gasta 1 punto de concentración para intentar que pase a ser un rasguño. Si no vas armado, haz una prueba de Atletismo contra el ataque con desventaja, si no te atacan con una hoja esquirrada. Si vas armado, haz una prueba de Armamento ligero/pesado contra el ataque.

► POSICIÓN DE LA PIEDRA

Puedes adoptar la Posición de la piedra: tu desvío aumenta en 1 y los enemigos en tu cercanía deben gastar una ► adicional para atacar a tus aliados que no están en la Posición de la piedra.

∞ PODEROSO

Cuando impactas con un arma o un ataque sin armas, por cada ► gastada, inflige un daño adicional equivalente a 1 o más tu rango.

► POSICIÓN DE LA SANGRE

Prerrequisito: Percepción 2 o más
Puedes adoptar la Posición de la sangre: tu rango de Oportunidad para ataques y pruebas físicas se amplía en 2, pero tus Defensas cognitiva, espiritual y física disminuyen en 2.

► SALTO METEÓRICO

Prerrequisito: Atletismo 3 o más
Gasta 2 puntos de concentración para saltar un cuarto de tu valor de movimiento y hacer un ataque sin armas contra Física de varios objetivos, duplicando el daño y haciendo que los más débiles queden Tumbados. Obtienes una ventaja si vistes armadura esquirrada.

SOLDADO

► AVANCE CAUTELOSO

Prerrequisito: Disciplina 1 o más
Puedes desplazarte hasta la mitad de tu valor de movimiento ignorando el terreno difícil, luego obtienes ► para usar Prevenirse u Obtener ventaja.

∞ POSICIÓN DEFENSIVA

Prerrequisito: Atletismo 2 o más
La acción Prevenirse añade dos desventajas a los ataques contra ti, en lugar de una, y los aliados pueden usar Prevenirse tras tu escudo.

∞ EJERCICIOS DE FORMACIÓN

Prerrequisito: Disciplina 2 o más
Los aliados situados a 3 metros o menos que usan Prevenirse obtienen los beneficios de tu Posición defensiva.

∞ PRECAUCIÓN

Prerrequisito: Disciplina 3 o más
No puedes quedar Sorprendido si te queda concentración. Cuando pierdes concentración de manera involuntaria, reduce la cantidad perdida en tus grados en Disciplina.

★ ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Obtienes pericia en un arma, en una armadura y en Vida militar. Una vez por ronda, rasguñas sin gastar concentración.

► GOLPE DEVASTADOR

Prerrequisito: Atletismo 3 o más
Realiza un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra Física, tirando 2d8 de daño adicional.

∞ ROBUSTO

Obtienes +1 de salud máxima por nivel (incluyendo los niveles anteriores).

► ACOMETIDAS VELOCES

Gasta 1 punto de concentración para hacer una segunda Acometida con la misma arma.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- 2 acciones
- 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↶ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

ESPECIALIDAD DE DUELISTA

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Duelista en el árbol de talentos de Guerrero.

A LA DESESPERADA

Prerrequisito: Intimidación 3 o más, talento

Acometida con finta

Activación: ►

Las batallas se ganan y se pierden en breves momentos de distracción o agotamiento. Creas y aprovechas estas oportunidades esperando pacientemente para vencer a tu enemigo de un solo golpe.

Gasta 1 punto de concentración para desplazarte hasta la mitad de tu valor de movimiento, luego haz un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra la Defensa cognitiva de un objetivo que tiene 0 puntos de concentración. Este ataque ignora su valor de desvío y causa 4d6 de daño adicional si impacta. No puede hacer un rasguño: solo fallar o impactar.

Este talento se vuelve más poderoso a medida que tu rango aumenta: en el rango 3, obtienes 6d6 de daño adicional (en lugar de 4d6); en el rango 4, obtienes en su lugar 8d6 de daño adicional; y en el rango 5, obtienes en su lugar 10d6 de daño adicional.

ACOMETIDA CON FINTA

Prerrequisito: Intimidación 2 o más, talento

Posición de fuego

Activación: ►

Presionas de forma intimidatoria las defensas de tu oponente (y su temple) con la esperanza de exponer una brecha fatal.

Gasta 2 puntos de concentración para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra la Defensa cognitiva de un objetivo. Si impactas, el objetivo también pierde una ➤ y una cantidad de concentración igual a tus grados en Intimidación. Con un rasguño, no pierde ➤ y solo pierde la mitad de concentración (redondeando hacia arriba).

Puedes gastar ⬢ de esta prueba para obtener ►►, que solo puedes usar para usar Acometida o activar una posición.

ARMA DISTINTIVA

Prerrequisito: talento Posición de fuego

Activación: ∞

Has entrenado ampliamente con un arma en particular y puedes aprovechar todas las ventajas que ofrece.

Cuando adquieres este talento, obtienes pericia en un arma. Luego elige un tipo de arma en el que tienes pericia y anótalo, entre paréntesis, después del nombre de este talento en tu hoja de personaje; por ejemplo, “Arma distintiva (Lanza larga)”.

Tu rango de oportunidad para las pruebas que usan este tipo de arma se amplía en 1. Cuando alcanzas el rango 3, este rango de oportunidad se amplía en 2.

KATA ENTRENADA

Prerrequisito: talento principal Posición vigilante

Activación: ★

Tu estudio de katas marciales y otras formas te ha enseñado que tu posición en una conversación es tan importante como en la batalla. Con aplomo entrenado, proyectas la actitud exacta que deseas a través del lenguaje corporal y la posición.

Cuando adquieres este talento, puedes usar posiciones de lucha en escenas de conversación y empeño, además de en combate. Activar o cambiar de posición durante una conversación o empeño cuesta 1 punto de concentración y cuenta como tu contribución para esa ronda.

Además, si no estás Sorprendido cuando comienza una escena de combate, de conversación o de empeño, puedes adoptar la Posición vigilante al comienzo de esa escena (no requiere acción).

PASO FIRME

Prerrequisito: talento Posición de hierro

Activación: ∞

Te mueves por terrenos traicioneros con confianza y velocidad.

Cuando adquieres este talento, aumentas tu valor de movimiento en 3.

Además, antes de sufrir daño por terreno peligroso o por caída, redúcelo en un valor equivalente al doble de tu rango.

POSICIÓN DE LA ENREDADERA

Prerrequisito: Atletismo 3 o más, talento

Acometida con finta

Activación: ►

Adoptas una posición flexible, lo que te permite cambiar rápidamente entre avances inexorables y reacciones rápidas para desgastar a tu enemigo.

Cuando adquieres este talento, aprendes una nueva posición, a la que puedes acceder mediante ►:

Posición de la enredadera. Tus Defensas física y cognitiva aumentan en 1. Además, después de sufrir un impacto o rasguño de un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar ➤ para hacer una prueba de Atletismo contra la Defensa cognitiva de tu atacante. Si la superas, tu objetivo pierde 1d4 de concentración y puedes empujarlo horizontalmente hasta 1,5 metros x tus grados en Atletismo.

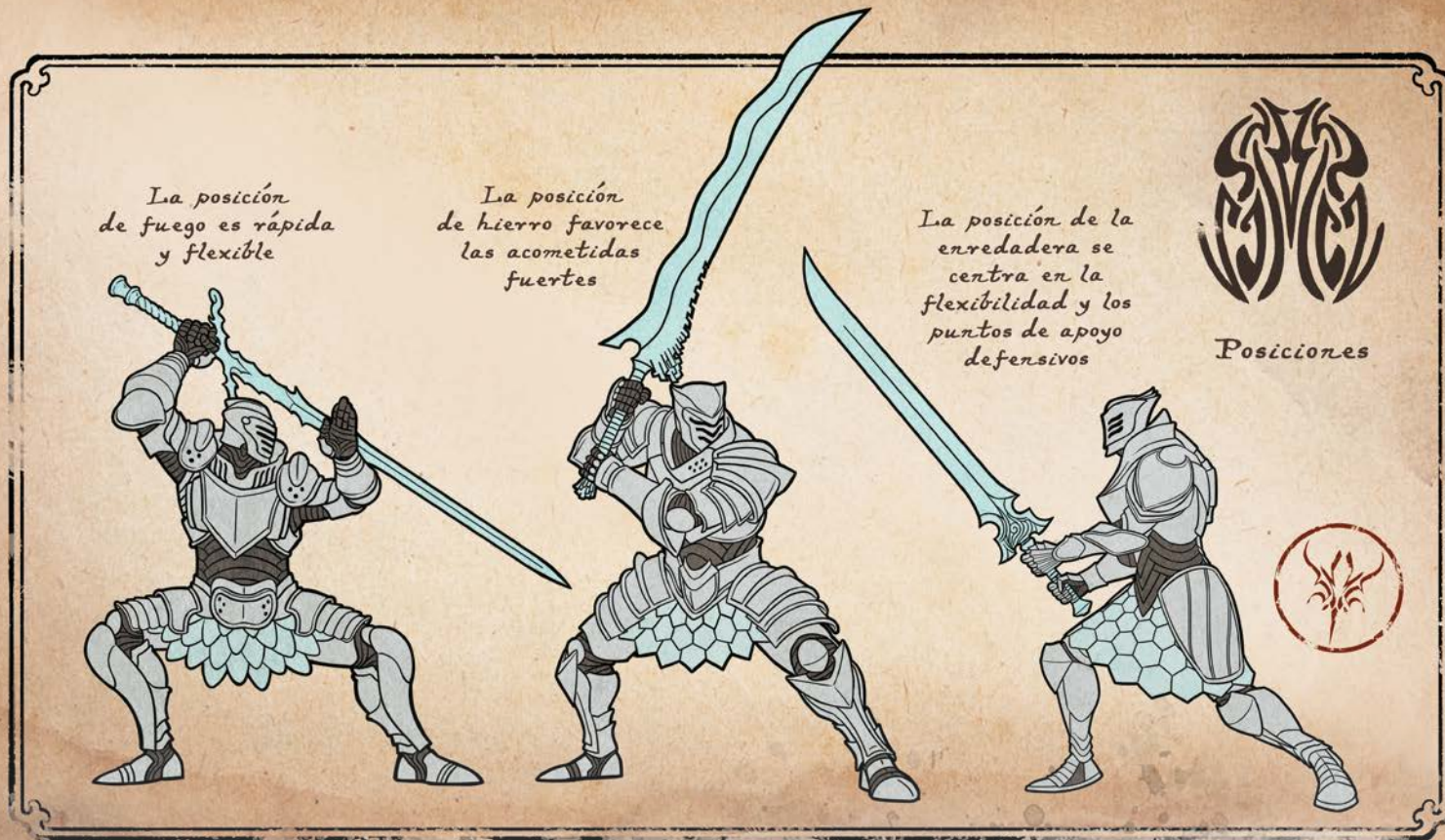
POSICIÓN DE FUEGO

Prerrequisito: Intimidación 1 o más, talento principal

Posición vigilante

Activación: ►

Adoptas una posición agresiva y equilibrada que favorece ráfagas rápidas de golpes decisivos.



Cuando adquieres este talento, aprendes una nueva posición, a la que puedes acceder mediante ►:

Posición de fuego. Mientras estás en esta posición, obtienes una ventaja en las pruebas de Intimidación. Además, mientras hay exactamente un enemigo en tu cercanía y ninguno de tus aliados está dentro de la cercanía de ese enemigo o de ti, puedes usar ► para obtener ►, que puedes gastar solo para Obtener ventaja o usar una acción que incluye una prueba de ataque dirigida a ese enemigo.

POSICIÓN DE HIERRO

Prerrequisito: Atletismo 2 o más, talento Kata entrenada

Activación: ►

Mantienes tu arma en alto, preparado para asestar un golpe demoledor hacia abajo si tu oponente muestra cualquier signo de debilidad.

Cuando adquieres este talento, aprendes una nueva posición a la que puedes acceder mediante ►:

Posición de hierro. Mientras estás en esta posición, obtienes una ventaja en las pruebas de Perspicacia. Además, cuando un personaje en tu cercanía falla o te hace un rasguño con un ataque, puedes usar Acometida reactiva en su contra como si hubiera salido de tu cercanía voluntariamente.

ESPECIALIDAD DE PORTADOR DE ESQUIRLADA

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Portador de esquirlada en el árbol de talentos de Guerrero.

ENTRENAMIENTO DE ESQUIRLADA

Prerrequisito: acceso a una hoja o armadura esquirlada para poder entrenar; talento principal Posición vigilante

Activación: ★

Dada la escasez de hojas y de armaduras esquirladas, es excepcionalmente difícil adquirir experiencia de primera mano con estas reliquias. Has logrado esta hazaña, aprendiendo a dar golpes para obtener el máximo efecto y a detenerlos de la manera más eficiente posible.

Una vez por ronda, cuando usas la acción Acometida para atacar con una hoja esquirlada, puedes elegir una cantidad de enemigos adicionales de hasta tus grados en la habilidad usada para esa Acometida. Todos los objetivos deben estar en la cercanía de la hoja esquirlada. Sin gastar concentración, haces un rasguño a todos los objetivos adicionales cuya Defensa física es igual o inferior al resultado de la prueba de tu Acometida.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes la pericia especializada Armadura esquirlada y otra pericia especializada a elegir entre Gran arco, Hoja esquirlada o Martillo de guerra.

Finalmente, mientras vistes una armadura esquirlada, tiene 2 cargas adicionales.

GOLPE DEMOLEDOR

Prerrequisito: Percepción 2 o más, talento

Posición de viento

Activación: ★

Tanto si te enfrentas a una puerta asegurada, a un portador de esquirrada o a un desventurado enemigo en el campo de batalla, siempre sabes cómo encontrar puntos débiles o hacer que los enemigos salgan despedidos con un golpe preciso a dos manos.

Cuando impactas a un objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo, si usas un arma a dos manos o tienes una mano libre, puedes gastar 2 puntos de concentración para golpear con una fuerza impresionante. Antes de resolver el daño de este ataque, si el objetivo viste una armadura con cargas (como una armadura esquirrada o una semiesquirra), pierde 1 carga.

A continuación, todos los objetivos que han perdido salud a causa del ataque salen despedidos 1,5 metros horizontalmente, alejándose de ti. Si tu valor de Fuerza es superior a 5, se alejan 1,5 metros más por cada punto adicional; por ejemplo, si tienes Fuerza 7, se alejan 3 metros adicionales, hasta un total de 4,5 metros. Si un objetivo golpea contra un objeto Mediano o de mayor tamaño en este movimiento forzado, sufre daño como si hubiera caído la distancia que se ha alejado (1d6 de daño por golpe por cada 3 metros); a discreción de la DJ, el objeto también podría sufrir daño.

PARADA PRECISA

Prerrequisito: Percepción 3 o más, talento

Golpe demoledor

Activación: ➤

Un portador de esquirrada debe saber cuándo desviar un golpe entrante, detenerlo con la armadura esquirrada o esquivarlo. En casos extremos, un luchador desesperado podría incluso atrapar una hoja esquirrada entre sus manos desnudas en una maniobra desesperada llamada “palmada”.

Antes de sufrir un impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para intentar parar el golpe. Dependiendo de si estás desarmado o empuñas un arma, haz una de las siguientes pruebas:

Desarmado. Haz una prueba de Atletismo, sufriendo una desventaja si no te atacan con una hoja esquirrada. Puedes gastar ⬢ para desarmar a tu oponente, tomando el control de su arma (y empuñándola, si así lo deseas).

Empuñando un arma. Realiza una prueba de Armamento ligero o de Armamento pesado (según el arma que utilizas). Si empuñas una hoja esquirrada y el arma de tu oponente no está infusa, puedes gastar ⬢ para destruirla.

La CD de esta prueba es igual al resultado de la prueba de ataque que te impacta. Si tienes éxito, ese impacto contra ti pasa a ser un rasguño.

PODEROSO

Prerrequisito: talento Posición de la piedra

Activación: ∞

Asestas golpes, puñetazos y patadas con eficiencia entrenada.

Cuando golpeas con un arma o con un ataque desarmado, por cada ► que has usado en la acción de ese ataque, aumentas el daño que infliges en 1 + tu rango. Por ejemplo, si eres de nivel 6 y realizas un ataque que cuesta ►►, cada ► inflige 1 + 2 de daño adicional, para un total de 6 puntos de daño.

POSICIÓN DE LA PIEDRA

Prerrequisito: talento principal Posición vigilante

Activación: ►

Adoptas una posición sólida y lanzas golpes potentes sin ceder terreno ante el enemigo.

Cuando adquieres este talento, aprendes una nueva posición, a la que puedes acceder mediante ►:

Posición de la piedra. Mientras estás en esta posición, aumenta tu valor de desvío en 1. Además, antes de que un enemigo dentro de la cercanía de tu arma cuerpo a cuerpo gaste una o más ► para atacar a uno de tus aliados que no esté en Posición de la piedra, ese enemigo deberá gastar una ► adicional.

POSICIÓN DE LA SANGRE

Prerrequisito: Atletismo 2 o más, talento Poderoso o

Entrenamiento de esquirrada

Activación: ►

Adoptas una posición imprudente y violenta que intercambia defensa por poder letal.

Cuando adquieres este talento, aprendes una nueva posición, a la que puedes acceder mediante ►:

Posición de la sangre. Mientras estás en esta posición, tu rango de oportunidad para pruebas de ataque y pruebas físicas se amplía en 2, pero tus Defensas cognitiva, espiritual y física disminuyen en 2.

POSICIÓN DE VIENTO

Prerrequisito: Percepción 1 o más, talento Entrenamiento de esquirrada

Activación: ►

Adoptas una posición móvil que maximiza tu zona de ataque, lanzando barridos amplios que atraviesan grupos de enemigos.

Cuando adquieres este talento, aprendes una nueva posición, a la que puedes acceder mediante ►:

Posición de viento. Mientras estás en esta posición, obtienes una ventaja en las pruebas de Agilidad. Además, si hay dos o más enemigos en tu cercanía, puedes usar ► para obtener ►, que puedes gastar solo para usar Destrarse o una acción que incluye una prueba de ataque dirigida a uno o más de esos enemigos.

SALTO METEÓRICO

Prerrequisito: Atletismo 3 o más, talento Posición de la sangre

Activación: ►►

Salta agresivamente por encima de tus enemigos y los embistes con todo tu peso, un salto que resulta aún más aterrador por la inquebrantable armadura esquivada.

Gasta 2 puntos de concentración para saltar hasta una cuarta parte de tu valor de movimiento y luego haz un ataque sin armas contra la Defensa física de todos los personajes que eliges en tu cercanía. Si llevas puesta una armadura esquivada, obtienes una ventaja en esta prueba. Tira el doble de los dados de daño habituales para este ataque. Si impactas, todos los objetivos cuyo valor de Fuerza sea inferior al tuyo también quedan Tumbados.

ESPECIALIDAD DE SOLDADO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Soldado en el árbol de talentos de Guerrero.

ACOMETIDAS VELOCES

Prerrequisito: talento Robusto

Activación: ►

Sigues instintivamente el ritmo de la batalla, manteniendo la presión sobre tus enemigos en los momentos críticos.

Gasta 1 punto de concentración para realizar una segunda acción de Acometida con una mano que ya has usado para una Acometida este turno.

AVANCE CAUTELOSO

Prerrequisito: Disciplina 1 o más, talento principal Posición vigilante

Activación: ►►

Comprendes los peligros de tu entorno y el flujo del combate, lo que te ayuda a encontrar el camino más seguro en el campo de batalla. Te desplazas hasta la mitad de tu valor de movimiento, ignorando el terreno difícil, luego obtienes ►► que solo se pueden gastar en las acciones Prevenirse u Obtener ventaja.

EJERCICIOS DE FORMACIÓN

Prerrequisito: Disciplina 2 o más, talento Posición defensiva

Activación: ∞

Coordinas a tus aliados para que marchen en formación defensiva junto a ti.

Cuando un aliado situado a 3 metros o menos se beneficia de la acción Prevenirse, también se beneficia de tu Posición defensiva como si tuviera ese talento.

ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Prerrequisito: talento principal Posición vigilante

Activación: ★

Has sido entrenado en los conceptos básicos de armamento y tácticas de batalla elementales.

Una vez por ronda, cuando fallas un ataque con arma, puedes hacer un rasguño a un objetivo sin gastar concentración.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en un arma, pericia en una armadura y la pericia cultural Vida militar.

GOLPE DEVASTADOR

Prerrequisito: Atletismo 3 o más, talento Entrenamiento de combate

Activación: ►►

Asestar un golpe letal no solo requiere habilidad, sino también determinación. Has aprendido a ignorar cualquier aversión natural a causar daño a los demás, y cuando atacas para matar, lo haces sin piedad ni vacilación.

Realiza un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra la Defensa física de un objetivo. Añade 2d8 de daño adicional a la tirada de daño para este ataque.

Este talento se vuelve más poderoso a medida que tu nivel aumenta: en el rango 3, tiras 3d8 de daño adicional (en lugar de 2d8); en el rango 4, tiras 4d8 de daño adicional; y en el rango 5, tiras 5d8 de daño adicional.

PRECAUCIÓN

Prerrequisito: Disciplina 3 o más, talento Posición defensiva

Activación: ∞

Gracias a tu experiencia viviendo en lugares peligrosos, has aprendido a mantenerte la concentración y a responder rápidamente a peligros inesperados.

Mientras tengas 1 o más puntos de concentración, no podrás quedar Sorprendido. Además, cuando te resistes a la influencia o pierdes concentración de manera involuntaria, reduces la cantidad de concentración perdida en tus grados en Disciplina (hasta un mínimo de 1 punto de concentración perdido).

POSICIÓN DEFENSIVA

Activación: ∞

Has aprendido a saber cuándo retirarte y cuándo comprometerte en una posición, manteniéndola con firmeza.

La acción Prepararse añade dos desventajas a los ataques contra ti, en lugar de una.

Además, mientras usas un escudo para Prevenirte, los aliados situados a 1,5 metros o menos pueden usar Prevenirse como si tuvieran cobertura o un escudo.

ROBUSTO

Prerrequisito: talento Entrenamiento de combate

Activación: ∞

Has entrenado tu cuerpo para soportar el dolor y la fatiga, lo que te mantiene en la lucha hasta el aciago final.

Cuando adquieres este talento, tu salud máxima y actual aumenta en 1 por nivel. Esto se aplica a todos los niveles anteriores y futuros; por ejemplo, si eliges este talento en el nivel 6, aumenta retroactivamente tu salud en 6.

LÍDER

CAMINO HEROICO

Los Líderes, ejemplos de estímulo y dirección, supervisan los esfuerzos de los demás. Algunos nacen con una sed insaciable de poder e influencia; otros aceptan solemnemente su llamada por sentido del deber. Sea como sea, el liderazgo capaz requiere tanto aptitud natural como aprendizaje dedicado. Los errores son inevitables y la indecisión es un obstáculo costoso.

Cuando el empeoramiento de las condiciones hace que los seguidores duden, los Líderes están a la altura de las circunstancias, reforzando la camaradería y la determinación de seguir adelante. Aunque desempeñar este papel a menudo resulta solitario y pesado, los Líderes pueden cambiar gloriosamente el rumbo del destino y prevalecer contra fuerzas superiores.

ESPECIALIDADES DE LÍDER

El camino de Líder presenta talentos en tres especialidades:

Campeón. Los Campeones inspiran a los demás con su coraje inquebrantable y atacan ferozmente a sus enemigos. Su impulso es magnético y anima a los aliados cercanos a seguir adelante.

Oficial. Los Oficiales mantienen el orden con frialdad en medio del caos más absoluto. Asignan recursos y emiten órdenes, orquestando la marcha hacia la victoria.

Político. Con cierta inclinación hacia la exageración, los Políticos buscan favores y prestigio mientras socavan sutilmente a sus enemigos.

CÓMO CREAR UN LÍDER

La sección “Líderes de Roshar”, que se presenta a continuación, sugiere ejemplos de personajes icónicos. Si tienes una idea diferente en mente, ten en cuenta estos consejos genéricos para crear un Líder efectivo:

Atributos. Suele ser buena idea priorizar Fuerza, Presencia y Voluntad.

Habilidades. Las habilidades útiles son Armamento pesado, Atletismo, Engaño, Intimidación, Liderazgo y Persuasión.

Otros caminos heroicos. Los caminos de Enviado y Guerrero son excelentes opciones si se opta por varios caminos.

Recompensas. Al elegir recompensas, siempre acertarás con una montura como compañero, un título militar de alto rango y, posiblemente, incluso una armadura esquivada.

LÍDERES DE ROSHAR

Si quieres inspirarte en *El Archivo de las Tormentas*, sopesa estas configuraciones de personaje para Líderes icónicos.

COMANDANTE EN FORMA DE GUERRA (OYENTE)

Saltando a través de abismos con gracia y vigor incomparables, los comandantes en forma de guerra exudan tenacidad. Evitan enfrentarse a ejércitos humanos si no hay nada que ganar, ya que los oyentes suelen estar en inferioridad numérica y no están especialmente interesados en el derramamiento de sangre. Cuando luchan, contrarrestan la malicia de los alezi con una competencia feroz y tácticas que enfatizan la estrecha coordinación entre aliados. Los comandantes en forma de guerra no se dejan intimidar por las muchedumbres de enemigos, y aprovechan cada mínima oportunidad que se les presenta de extraer una gema corazón de una crisálida de abismoide y dejar atrás a sus rivales derrotados.

Cómo crear un comandante en forma de guerra.

Elige la ascendencia cantora y las pericias culturales Alezi y Oyente. Empieza con un nivel alto de Fuerza y Voluntad. Además del grado de habilidad de Liderazgo que obtienes por ser Líder, asigna 2 grados a Atletismo y 1 grado a Armamento pesado y Liderazgo.

Además de los talentos Mando decisivo (principal de Líder) y Cambiar de forma (principal de cantor), usa tu ascendencia cantora para elegir el talento Formas de determinación de cantor y empieza en forma de guerra. Por último, elige el equipo inicial de Militar.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Resiliencia heroica y Poderoso de la especialidad de Campeón. Considera también los talentos de la especialidad Estratega de Erudito y los de la especialidad Soldado de Guerrero.

SARGENTO VEDEN

Los sargentos veden valoran la sinergia por encima de la fuerza bruta y la utilizan con efectos devastadores al servicio de sus altos príncipes. Son famosos por sus ejércitos de asaltantes coordinados con destreza. Incluso en las batallas más duras, los sargentos veden confían en la obediencia de sus tropas, lo cual les permite ejecutar asaltos desafiantes y ganar la batalla.

Cómo crear un sargento veden. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales Veden y Vida militar. Empieza con un nivel alto de Presencia y Voluntad. Además del grado de habilidad en Liderazgo que obtienes por ser Líder, asigna 2 grados a Persuasión, 1 grado a Liderazgo y luego elige entre Armamento ligero y Armamento pesado para asignar el último grado disponible.

Además del talento Mando decisivo (principal de Líder), usa tu ascendencia humana para elegir el talento A través de la refriega de la especialidad Oficial. Por último, elige el equipo inicial de Militar.



A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener el talento Asalto sincronizado, y luego añadir Compostura para obtener concentración adicional.

VISIR AZISHIANO

Los visires, que ocupan el segundo lugar después del Aqasix Supremo, son el corazón palpitante de la burocracia azishiana. Además de seleccionar y asesorar al Aqasix Supremo, estos reverenciados escribas redactan leyes, gestionan recursos como las hojas esquiladas imperiales por todo el imperio, educan a los alguaciles y mucho más. Independientemente del estatus de nacimiento, convertirse en visir otorga un aire de dignidad y logro. Las intrincadas túnicas y el elegante sombrero también son buenas ventajas.

Cómo crear un visir. Elige la ascendencia humana y las pericias culturales azishiana y de la alta sociedad. Empieza con un nivel alto de Intelecto y Voluntad. Además del grado de habilidad en Liderazgo que obtienes por ser Líder, asigna 1 grado a Saber, Deducción, Engaño y Liderazgo.

Además del talento Mando decisivo (principal de Líder), usa tu ascendencia humana para elegir el talento Tácticas despiadadas de la especialidad Político. Por último, elige el equipo inicial de Cortesano.

A medida que subes de nivel, considera la opción de obtener los talentos Elegante y Mando astuto.

TALENTO PRINCIPAL DE LÍDER

El talento principal de Líder, Mando decisivo, desbloquea el acceso a sus especialidades.

Habilidad inicial: Liderazgo. Si eliges Líder como tu camino inicial, obtienes un grado de habilidad gratuito en Liderazgo.

MANDO DECISIVO (PRINCIPAL DE LÍDER)

Prerrequisitos: ninguno

Activación: ►

Tu voz transmite la certeza del acero y tu visión táctica es reconocida en todas partes. Esta sabiduría obtenida en batalla beneficia a quienes te escuchan.

Cuando adquieres este talento, obtienes un dado de mando, que comienza como un d4 y puede incrementarse hasta un máximo de d12.

Gasta 1 punto de concentración para elegir un aliado al que puedes influir situado a 6 metros o menos. La próxima vez que realice una prueba antes del final de su siguiente turno, podrá tirar tu dado de mando junto con los demás dados. Después de la tirada, podrá elegir el resultado de un dado de esa prueba (menos el de trama) y añadirle el resultado del dado de mando.

Algunos talentos de Líder te permiten usar tu dado de mando de otras maneras; puedes hacerlo incluso si un aliado dispone de uno de tus dados de mando.

► MANDO DECISIVO (PRINCIPAL DE LÍDER)

Gasta 1 punto de concentración para otorgar a un aliado situado a 6 metros o menos un dado de mando d4. Puede añadirlo al resultado de uno de sus dados de su próxima prueba.

CAMPEÓN

► COORDINACIÓN EN COMBATE

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más

Después de una de tus Acometidas, usa Mando decisivo sin gastar ►. Si tu Acometida impacta, tampoco gastas concentración.

∞ POSICIÓN FORMIDABLE

Prerrequisito: Atletismo 2 o más

Después de que un enemigo se resista a tu influencia mientras está en la cercanía de tu arma, quedará Desorientado.

∞ PODEROSO

Cuando impactas con un arma o un ataque sin armas, por cada ► gastada, inflige un daño adicional equivalente a 1 o más tu rango.

↶ RESILIENCIA HEROICA

Prerrequisito: Atletismo 3 o más

Antes de que tu salud baje a 0, pasarás a tener tantos puntos de salud como tu modificador en Atletismo.

► INTERVENCIÓN VALIENTE

Prerrequisito: Atletismo 1 o más
Gasta 1 punto de concentración para moverte 3 metros, y luego haz una prueba de Atletismo contra Espiritual para imponer una desventaja a un objetivo en sus pruebas contra tus aliados.

∞ ROBUSTO

Obtienes +1 de salud máxima por nivel (incluyendo los niveles anteriores).

★ POSTURA RESUELTA

Prerrequisito: Atletismo 1 o más
Intervención valiente previene las Acometidas reactivas. Gasta una cantidad de concentración igual a tus grados en Liderazgo para añadir la misma cantidad de objetivos para Intervención valiente.

★ MANDO DEMOSTRATIVO

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más

Incrementa la magnitud de tu dado de mando. Gasta 1 punto de concentración para añadir su resultado a las tiradas de d20 de Agilidad, Atletismo o Liderazgo.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↶ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

LÍDER

CAMINO HEROICO

OFICIAL

∞ COMPOSTURA

Aumenta tu concentración máxima y actual en una cantidad equivalente a tu rango.

★ ABASTECIMIENTO ADECUADO

Prerrequisito: Persuasión 2 o más
Obtienes pericia en Logística militar. Gasta 2 puntos de concentración para añadir  a tu prueba para un requerimiento de recursos.

∞ MARCHA IMPLACABLE

Prerrequisito: Persuasión 3 o más
Mando decisivo incrementa el movimiento de tu objetivo en 3 metros y hace que ignore los estados Agotado, Ralentizado y Sorprendido.

▶▶ ASALTO SINCRONIZADO

Prerrequisito: Liderazgo 3 o más
Gasta 2 puntos de concentración para realizar una prueba de Liderazgo contra Cognitiva del enemigo. Si la superas, una cantidad de aliados hasta tus grados en Liderazgo obtienen ▶ para una Acometida adicional contra dicho objetivo. Si fracasas, solo uno de esos aliados obtiene ▶.

▶ A TRAVÉS DE LA REFRIEGA

Prerrequisito: Persuasión 1 o más
Un aliado situado a 6 metros o menos puede usar Destrabarse u Obtener ventaja como .

∞ VESTIMENTA TRADICIONAL

Si llevas puesta una armadura Presentable o ropa apropiada, aumenta tus Defensas espiritual y física en 2.

★ MANDO CONFIADO

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más
Incrementa la magnitud de tu dado de mando. Gasta 1 punto de concentración para añadir su resultado a las tiradas de d20 de Intimidación, Liderazgo o Persuasión.

∞ AUTORIDAD

Prerrequisito: un título que te ponga al mando de 5 o más personas
Duplica el alcance de los talentos de Líder que afectan a aliados y duplica el número de aliados que se ven afectados por dichos talentos.

POLÍTICO

★ TÁCTICAS DESPIADADAS

Prerrequisito: Engaño 1 o más
Tu aliado puede subir la apuesta en lugar de tirar tu dado de mando; si sufre , recuperas 1 punto de concentración.

★ DIFUNDIR RUMORES

Prerrequisito: un patrocinador
Obtienes pericia en Escándalos. Gasta 2 puntos de concentración para añadir  a tus pruebas para difundir desinformación o enterarte de rumores.

∞ TORVO

Para resistirse a tu influencia, un personaje debe gastar tanta concentración adicional como tu rango.

★ MANDO ASTUTO

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más
Incrementa la magnitud de tu dado de mando. Gasta 1 punto de concentración para añadir su resultado a las tiradas de d20 de Engaño, Liderazgo o Perspicacia.

▶ ARDID TÁCTICO

Haz una prueba de Engaño contra Cognitiva para que tu objetivo pierda una  y obtenga una desventaja en su próxima prueba cognitiva o espiritual.

★ ELEGANTE

Obtienes pericia en Moda. Si llevas puesta una armadura Presentable o ropa a la moda, obtienes una ventaja en tu primera prueba de Engaño, Liderazgo o Persuasión.

▶▶ PONER EN DESACUERDO

Prerrequisito: Liderazgo 3 o más
Gasta una cantidad de concentración igual al número de objetivos entre los que quieres sembrar división. Haz una prueba de Liderazgo contra su Espiritual más alta para hacer que se enfrenten unos a otros.

▶▶ GRAN ENGAÑO

Prerrequisito: Engaño 3 o más
Gasta 3 puntos de concentración para hacer una prueba de Engaño (CD 15) que desvele una treta que cambie un detalle.

ESPECIALIDAD DE CAMPEÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Campeón en el árbol de talentos de Lider.

COORDINACIÓN EN COMBATE

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más, talento principal

Mando decisivo

Activación: ▶

Lideras mediante la acción, reforzando a tus aliados con el impulso de tus golpes.

Después de usar la acción Acometida, usa Mando decisivo como ▶. Si tu Acometida no impacta, tampoco tienes que gastar la concentración habitual para Mando decisivo.

INTERVENCIÓN VALIENTE

Prerrequisito: Atletismo 1 o más, talento principal

Mando decisivo

Activación: ▶

Té acercas a tu oponente sin miedo, desafiándolo a que te ignore por su cuenta y riesgo.

Gasta 1 punto de concentración para moverte hasta 3 metros, luego haz una prueba de Atletismo contra la Defensa espiritual de un enemigo en el que puedes influir. Si la superas, sufre una desventaja en las pruebas contra tus aliados hasta el final de su siguiente turno.

Un objetivo podrá resistirse a esta influencia, pero después de que lo haga, obtendrás una ventaja en tu siguiente prueba contra él hasta el final de tu siguiente turno.

MANDO DEMOSTRATIVO

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más, talento Postura resuelta

Activación: ★

Das ejemplo desde el frente, aplicando tus consejos a tus propias acciones.

Antes de realizar una prueba de Agilidad, Atletismo o Liderazgo, puedes gastar 1 punto de concentración para tirar tu dado de mando y añadir su resultado al de tu tirada de d20.

Además, cuando adquieres este talento, incrementas la magnitud de tu dado de mando en un paso (por ejemplo, de d4 a d6).

PODEROSO

Prerrequisito: talento Posición formidable

Activación: ∞

Asestas golpes, puñetazos y patadas con eficiencia entrenada.

Cuando golpeas con un arma o con un ataque desarmado, por cada ▶ que has usado en la acción de ese ataque, aumentas el daño que infliges en 1 + tu rango. Por ejemplo, si eres de nivel 6 y haces un ataque que cuesta ▶▶, cada



▶ inflige 1 + 2 de daño adicional, para un total de 6 puntos de daño.

POSTURA RESUELTA

Prerrequisito: Atletismo 1 o más, talento Robusto

Activación: ★

Proyectas determinación, incluso a grupos poderosos de oponentes les resulta difícil centrar su atención en otra cosa.

Cuando usas Intervención valiente, puedes gastar concentración hasta tus grados en Liderazgo para considerar como objetivos a esa misma cantidad de personajes adicionales.

Además, después de afectar a un objetivo con Intervención valiente, este no puede realizar Acometidas reactivas contra tus aliados hasta el final del su siguiente turno.

POSICIÓN FORMIDABLE

Prerrequisito: Atletismo 2 o más, talento Coordinación en combate

Activación: ∞

Dentro y fuera del campo de batalla, tu poderoso físico envía un mensaje claro a tus enemigos.

Cuando un enemigo se resiste a tu influencia mientras está en la cercanía de tu arma, queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno.

RESILIENCIA HEROICA

Prerrequisito: Atletismo 3 o más, talento Postura resuelta

Activación: ⚔

Recurras a tus últimas reservas y sigues adelante a pesar de las graves heridas.

Una vez por escena, antes de que tu salud quede reducida a 0, podrás usar esta reacción para pasar a tener tantos puntos de salud como tu modificador de Atletismo.

ROBUSTO

Prerrequisito: talento Intervención valiente

Activación: ∞

Has entrenado tu cuerpo para soportar el dolor y la fatiga, lo que te mantiene en la lucha hasta el aciago final.

Cuando adquieres este talento, tu salud máxima y actual aumenta en 1 por nivel. Esto se aplica a todos los niveles anteriores y futuros; por ejemplo, si eliges este talento en el nivel 6, aumenta retroactivamente tu salud en 6.

ESPECIALIDAD DE OFICIAL

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Oficial en el árbol de talentos de Líder.

A TRAVÉS DE LA REFRIEGA

Prerrequisito: Persuasión 1 o más, talento principal

Mando decisivo

Activación: ▶

Detectas hábilmente oportunidades para obtener ventaja, coordinándote con tus aliados cuando entran en acción.

Elige un aliado al que puedes influir situado a 6 metros o menos. Antes del final de tu turno, puede usar Destrabarse u Obtener ventaja como ⚔.

AUTORIDAD

Prerrequisito: tener un título que te otorgue mando sobre, al menos, 5 personas; talento Mando confiado

Activación: ∞

Tu experiencia de mando te ayuda a coordinar grupos más grandes y a mayor distancia.

Tus talentos de líder que afectan a aliados duplican su alcance (si lo tienen) y pueden afectar hasta el doble de aliados de lo habitual.

ASALTO SINCRONIZADO

Prerrequisito: Liderazgo 3 o más, talento Autoridad

Activación: ▶▶

Detectas un punto débil en la posición de tu oponente, luego ordenas a tu escuadra que concentre todo su poder sobre un único enemigo.

Gasta 2 puntos de concentración para hacer una prueba de Liderazgo contra la Defensa cognitiva de un enemigo al que puedes sentir. Si la superas, elige una cantidad de aliados hasta tus grados en Liderazgo. Si fracasas, elige un aliado al que puedes influir. En el siguiente turno de los aliados elegidos, estos obtienen una ▶ que solo se puede gastar para usar Acometida contra ese enemigo. Esta Acometida no cuenta para el número permitido de acciones de Acometida para las manos que sostienen esa arma.

ABASTECIMIENTO ADECUADO

Prerrequisito: Persuasión 2 o más, talento Compostura

Activación: ★

Mueves hábilmente las piezas de la maquinaria militar para adquirir los suministros necesarios que mantienen tu unidad en plena forma para el combate.

Cuando haces una prueba para solicitar o asignar recursos, puedes gastar 2 puntos de concentración para agregar una Oportunidad al resultado.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes la pericia de utilidad Logística militar.



COMPOSTURA

Prerrequisito: talento principal Mando decisivo

Activación: ∞

Mediante la práctica de la compostura, superas tus límites sin distraerte ni perder de vista las amenazas.

Cuando adquieres este talento, tu concentración máxima y actual aumentan en una cantidad equivalente a tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu concentración máxima y actual también lo hacen.

MANDO CONFIADO

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más, talento Vestimenta tradicional

Activación: ★

Pronuncias tus palabras con cuidado y convicción, dejando que resuenen en los corazones de quienes se encuentran bajo tu mando.

Antes de realizar una prueba de Intimidación, Liderazgo o Persuasión, puedes gastar 1 punto de concentración para tirar tu dado de mando y añadir su resultado al de tu tirada de d20.

Además, cuando adquieres este talento, incrementas la magnitud de tu dado de mando en un paso (por ejemplo, de d4 a d6).

MARCHA IMPLACABLE

Prerrequisito: Persuasión 3 o más, talento Mando confiado

Activación: ∞

Fortaleces tus tropas, ayudándolas a superar el miedo, el dolor y el agotamiento en las peores condiciones.

Después de usar Mando decisivo sobre un aliado, hasta el final de su siguiente turno, su valor de movimiento aumenta en 3 metros e ignora los efectos de los estados Agotado, Ralentizado y Sorprendido.

VESTIMENTA TRADICIONAL

Prerrequisito: talento A través de la refriega

Activación: ∞

Has llevado puesto tu uniforme o ropa tradicional durante tanto tiempo que parece una segunda piel, lo cual libera tus movimientos y te otorga gran confianza.

Mientras llevas puesta una armadura Presentable o ropa apropiada para tu posición de forma visible, tus Defensas física y espiritual aumentan en 2.

ESPECIALIDAD DE POLÍTICO

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en la especialidad de Político en el árbol de talentos de Líder.

ARDID TÁCTICO

Prerrequisito: talento principal Mando decisivo

Activación: ►

Mediante omisiones inteligentes y falsas insinuaciones, minas la confianza de tu enemigo y le obligas a cuestionar sus propias defensas.

Haz una prueba de Engaño contra la Defensa cognitiva de un enemigo al que puedas influir. Si la superas, tu objetivo pierde una **S**, y sufre una desventaja en su siguiente prueba cognitiva o espiritual.

Un objetivo puede resistirse a esta influencia, pero después de que lo hace, obtienes una ventaja en tu siguiente prueba con él como objetivo antes del final de tu siguiente turno.

DIFUNDIR RUMORES

Prerrequisito: contar con un patrocinador; talento

Tácticas despiadadas

Activación: ★

En los círculos sociales donde los rumores se arremolinan y abundan, el nombre de tu patrocinador tiene una gran repercusión.

Cuando realizas una prueba para difundir desinformación o enterarte de rumores, puedes gastar 2 puntos de concentración para añadir una Oportunidad al resultado.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes la pericia de utilidad Escándalos.

ELEGANTE

Prerrequisito: talento Difundir rumores

Activación: ★

Combinas tus atuendos hábilmente según la ocasión, logrando siempre la declaración perfecta.

Mientras vistes una armadura Presentable o ropa a la moda de manera visible, obtienes una ventaja en la primera prueba de Engaño, Liderazgo o Persuasión que haces en cada escena.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes la pericia cultural Moda.

GRAN ENGAÑO

Prerrequisito: Engaño 3 o más, talento Mando astuto

Activación: ►►

Con gran previsión y astucia, difundes un rumor que incluso tus aliados creen que es cierto. Cuando finalmente revelas la verdad que se esconde detrás de la artimaña, tus enemigos quedan sumidos en el caos.

Gasta 3 puntos de concentración para realizar una prueba de Engaño CD 15. Si la superas, elige un detalle que has establecido desde el inicio de la escena anterior y revela que en realidad era una artimaña. Dicha artimaña debe ser creíble. Por ejemplo, es razonable revelar que escondiste un poderoso artefacto en un lugar diferente del que mencionaste anteriormente o que desplazaste a tu ejército al este en lugar de al oeste. No es razonable decir que un objeto mundano es, en realidad, un artefacto de valor incalculable ni declarar de repente que has reclutado un ejército cuando anteriormente dijiste que no tenías aliados en la región. La DJ tiene la última palabra sobre qué artimaña puedes revelar.

MANDO ASTUTO

Prerrequisito: Liderazgo 2 o más, talento

Difundir rumores

Activación: ★

Con una palabra mordaz o una mirada estratégica, llegas al corazón de una conversación.

Antes de realizar una prueba de Engaño, Liderazgo o Perspicacia, puedes gastar 1 punto de concentración para tirar tu dado de mando y añadir su resultado al de tu tirada de d20.

Además, cuando adquieres este talento, incrementas la magnitud de tu dado de mando en un paso (por ejemplo, de d4 a d6).

PONER EN DESACUERDO

Prerrequisito: Liderazgo 3 o más, talento Torvo

Activación: ►►

Envidia, codicia, sospecha... para ti, son meras herramientas, útiles para avivar rencillas entre facciones rivales o dividir a tus enemigos en el calor de la batalla.

Elige dos o más personajes a los que puedes influir y gasta esa misma cantidad de puntos de concentración para sembrar la división entre ellos. Describe una fuente potencial de conflicto (como sospechas o celos) y luego haz una prueba de Liderazgo (la CD es igual a la mayor Defensa espiritual de los objetivos). Si la superas, influyes sobre todos los objetivos para que se vuelvan hostiles hacia los demás, lo cual provoca una discusión, combate u otro conflicto hasta que encuentran una forma de resolverlo.

Un objetivo puede resistirse a esta influencia, pero pierde una cantidad de concentración adicional equivalente a tus grados en Liderazgo. Si solo algunos de los objetivos se resisten a la influencia, los demás siguen siendo hostiles, pero su conflicto podría volverse más fácil de resolver.

TÁCTICAS DESPIADADAS

Prerrequisito: Engaño 1 o más, talento principal

Mando decisivo

Activación: ★

Has aprendido que debes aceptar riesgos si quieres obtener resultados. Cuando informas a tus aliados, a veces restas importancia al peligro para aumentar su confianza y las posibilidades de que prevalezcan.

Antes de que un aliado tire tu dado de mando en una prueba, podrá optar por subir la apuesta. Si lo hace y sufre una Complicación, recuperas 1 punto de concentración.

TORVO

Prerrequisito: talento Difundir rumores

Activación: ∞

Con una mirada severa, quiebras la determinación de todos tus adversarios, excepto los más serenos.

Para resistir tu influencia, un personaje debe gastar una cantidad de concentración equivalente a tu rango.





CAMINOS RADIANTES

LAS DIEZ ÓRDENES DE LOS ANTIGUOS CABALLEROS Radiantes manejaban poderes maravillosos para proteger a la humanidad. Sus miembros formaban vínculos con los fragmentos de Investidura inteligente conocidos como spren, y a través de esta poderosa simbiosis, cada orden Radiante obtenía acceso a dos de las diez potencias, capacidades extraordinarias alimentadas por la luz tormentosa. Durante milenios, los Caballeros Radiantes usaron estas potencias para defender a la humanidad de los sucesos cataclísmicos conocidos como Desolaciones... pero un día, los Radiantes abandonaron a la humanidad misteriosamente, renunciaron a sus poderes y dejaron indefensa a su gente en Roshar.

Ahora, por primera vez en más de dos mil años, los spren vuelven a responder. Se han jurado Ideales y establecido nuevos vínculos. Los Radiantes recorren Roshar una vez más, siguiendo los Ideales de las diez antiguas órdenes.

CÓMO USAR LOS CAMINOS RADIANTES

Los **caminos Radiantes** de este capítulo funcionan de manera muy similar a los caminos heroicos, siguiendo las reglas de la sección “Cómo usar los caminos y talentos” del capítulo 4. Sin embargo, como se describe en la sección de más adelante “Cómo jugar como Radiante”, ser un Caballero Radiante conlleva mucha más responsabilidad que simplemente anotar un talento en la hoja de personaje.

OPCIONES DE CAMINOS RADIANTES

Este capítulo presenta nueve caminos Radiantes jugables (así como información sobre la excepcional décima orden, los Forjadores de Vínculos). De la misma manera que los caminos heroicos tienen tres especialidades, cada camino Radiante otorga acceso a tres árboles de talentos: uno para tu vínculo spren y dos para las potencias que maneja tu orden Radiante. Los talentos para el vínculo spren de cada camino se presentan en este capítulo, mientras que el capítulo 6 detalla las habilidades de potencia y sus talentos correspondientes.

La sección “Órdenes de Caballeros Radiantes” que sigue a continuación resume cada orden y los árboles de talentos a los que tiene acceso.

CÓMO ELEGIR UN TALENTO DE PRIMER IDEAL

Debes ser de nivel 2 o superior para elegir un talento principal de Primer Ideal. Sin embargo, incluso antes de subir de nivel y elegir ese talento, puedes hablar con la DJ sobre introducir un spren Radiante con el que comenzar a establecer un vínculo (consulta “Cómo jugar como un Radiante” para obtener instrucciones sobre cómo atraer a un spren, y consulta “Cómo jugar con un spren” para conocer las reglas sobre cómo interactuar con ellos una vez ya se ha establecido el vínculo).

Cuando eliges tu **talento de Primer Ideal**, esto confirma a la DJ que estás interesado en convertirte en Radiante de una orden concreta. Sin embargo, tu personaje aún no ha “pronunciado las Palabras” ni jurado ese Ideal. En cambio, este talento tiene dos efectos: te otorga acceso inmediato a la Investidura y te otorga una meta: “Pronunciar el Primer Ideal”.

CÓMO DESBLOQUEAR LA INVESTIDURA

El talento de Primer Ideal representa que has atraído la atención de un spren Radiante. Inmediatamente obtienes acceso a la Investidura en forma de luz tormentosa, y junto con ella, acceso a tres acciones: Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar (consulta “Acciones de luz tormentosa” en la siguiente página).

Además de sanar tu cuerpo y potenciar tus atributos, eventualmente podrás usar Investidura para alimentar las dos potencias de tu orden Radiante (detalladas en el capítulo 6).

CÓMO DESBLOQUEAR LAS POTENCIAS

Tu talento de Primer Ideal no te otorga acceso inmediato a las potencias de tu posible orden Radiante. En cambio, a medida que continúes con tus aventuras, trabajarás para alcanzar tu nueva meta, “Pronunciar el Primer Ideal”, que probablemente completarás antes de alcanzar el siguiente nivel. Después de completarla, serás recompensado con las dos potencias de tu talento de Primer Ideal. Consulta la sección “Cómo jugar como un Radiante” más adelante para obtener más detalles sobre cómo alcanzar dicha meta.

INVESTIDURA Y LUZ TORMENTOSA

La Investidura es la energía que inunda el Cosmere, la esencia divina que alimenta las Artes Investidas. Las almas del Cosmere empiezan su vida con cierta cantidad natural de Investidura, pero normalmente no son capaces de manipularla. Los personajes con un valor de Investidura han obtenido la capacidad de manejar esa energía.

*Iluminada y Radiante,
Shallan se acerca a
Re-Shephir con su mano
segura expuesta.*

En Roshar, la Investidura se manifiesta principalmente como luz tormentosa: la energía que emite destellos a través de la alta tormenta, que brilla dentro de cada broam y que otorga a los Caballeros Radiantes sus maravillosos poderes.

CÓMO GASTAR INVESTIDURA

La **Investidura** es un recurso espiritual que, en cuanto a mecánicas, funciona de forma muy similar a la concentración. Para un personaje Radiante, la **luz tormentosa** es su fuente de Investidura, y su reserva de Investidura refleja la cantidad que puede absorber y usar de manera eficiente.

Al crear el personaje, dejarás el campo de Investidura de la hoja en blanco. Sin embargo, una vez que hayas elegido el talento principal Primer Ideal de un camino Radiante, obtendrás un valor máximo de Investidura (consulta “Investidura” en el capítulo 3).

Puedes gastar Investidura para activar tus potencias y tus talentos de potencia (presentados en el capítulo 6), junto con tus talentos de vínculo spren (presentados más adelante en este mismo capítulo). Además, puedes usar las tres acciones de luz tormentosa en la siguiente sección: Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

La Investidura también mantiene activo cualquier efecto **Investido** que utiliza tu luz tormentosa. Como resultado, si tu Investidura actual alguna vez baja a 0, temporalmente pasas a estar **no Investido** y no puedes mantener tus efectos de Investidura activos (como las infusiones) más allá de sus duraciones restantes.

CÓMO RECUPERAR LUZ TORMENTOSA

Roshar es un mundo rico en Investidura. La mayoría de las personas usa gemas incrustadas en esferas de vidrio como moneda (consulta “Esferas” en el capítulo 7). Dado que sirven como baterías para almacenar luz tormentosa,

CONSEJO PARA LA DJ:

CÓMO GESTIONAR LA LUZ TORMENTOSA

Los jugadores Radiantes necesitan esferas para almacenar Investidura en forma de luz tormentosa, que pueden absorber para alimentar sus poderes. Si bien los jugadores pueden llevar una cuenta exacta de cuántas esferas tienen, infusas y opacas (pudiendo solo volver a infundirlas cuando están en altas tormentas) llevar tal registro es tedioso. Te animamos a suponer que los PJs tendrán suficiente luz tormentosa para alimentar sus capacidades, siempre que puedan acceder a las altas tormentas que pasen y lleven encima una cantidad de marcos equivalente a al menos tres veces su total de Investidura. No te preocupes por llevar un registro de si sus esferas son técnicamente chips, marcos o broams (consulta “Esferas” en el capítulo 7). Sin embargo, si la historia hace que un PJ pierda todas sus esferas, o no tenga acceso a una alta tormenta durante periodos extensos, podrás aumentar la tensión narrativa pidiendo a los jugadores que lleven un registro de sus marcos y broams infusos.

las esferas infusas son extremadamente valiosas para los Radiantes.

Durante el combate, puedes usar la acción Absorber luz tormentosa de la sección que sigue, drenando una esfera infusa y obteniendo su luz tormentosa. Por lo general, comienzas las escenas con la Investidura completa; al igual que desenvainar tu arma antes de una pelea, se supone que si no estás Sorprendido cuando comienza una escena, ya has usado instintivamente Absorber luz tormentosa (no requiere acción). Sin embargo, si comienzas una escena con el estado Sorprendido, solo comienzas con 1 punto de Investidura, la suficiente como para mantener de forma pasiva cualquier poder Investido activo.

LUZ Y ANTILUZ

Durante tus aventuras, utilizarás principalmente luz tormentosa, pero la Investidura también puede aparecer de formas más raras, como luz de vida o luz del vacío, o incluso híbridas, como luz de torre.

Cada forma de luz también tiene su inversa (como la antiluz tormentosa). Estas luces brillan de manera diferente y son terriblemente destructivas cuando se encuentran con su opuesta. La antiluz no puede alimentar tus potencias de la misma manera que lo hace la luz tormentosa; si bien algunas personas empuñan armas que utilizan antiluz, hacerlo es extremadamente peligroso para ellas y sus spren. Ten cuidado si te encuentras con antiluz tormentosa en tus viajes.

ACCIONES DE LUZ TORMENTOSA

Además de alimentar las potencias, tener luz tormentosa absorbida te permite utilizar poderes como la curación, la fuerza y la velocidad mejoradas. Cuando eliges un talento de Primer ideal, obtienes acceso a las siguientes tres acciones, que siguen las reglas habituales de la sección “Acciones y reacciones” del capítulo 10.

ABSORBER LUZ TORMENTOSA (▶▶)

Atraes luz tormentosa hacia tu interior desde esferas infusas situadas a 1,5 metros o menos; si tienes suficientes esferas, recuperas Investidura hasta tu máximo.

En tiempos normales, las esferas opacas se pueden intercambiar fácilmente por esferas infusas, ya que las altas tormentas se suceden con regularidad. Si tienes al menos tres veces más marcos que tu total de Investidura, se supone que tienes suficientes esferas infusas de las que extraer luz tormentosa.

En algunas situaciones, la DJ puede pedirte que lleves un registro de cuántas de tus esferas están infusas. En esas ocasiones, recuperas 1 punto de Investidura por cada marco o broam infuso que drenas.

Puedes realizar esta acción incluso si estás Inconsciente o si no puedes realizar acciones de ninguna otra manera.

AUMENTAR (►)

Gasta 1 punto de Investidura para pasar a estar Mejorado [Fuerza +1] y Mejorado [Velocidad +1] hasta el final de tu siguiente turno. Al final de ese turno, y de cada uno de tus turnos siguientes, puedes gastar 1 punto de Investidura como ► para mantener estos estados hasta el final de tu siguiente turno.

REVITALIZAR (►)

Gasta 1 punto de Investidura para recuperar salud equivalente a 1d6 + tu rango actual; por ejemplo, un personaje de rango 2 recupera 1d6 + 2 de salud.

Puedes realizar esta acción gratuita incluso si estás Inconsciente o si no puedes realizar acciones de otra manera.

UNIRTE CON TU YO ESPIRITUAL

Existes en los tres reinos: el Físico, el Cognitivo y el Espiritual. Incluso si tu cuerpo físico está herido, tu ser espiritual podría estar intacto y completo. Cuando te sanas con Investidura, simplemente estás transformando tu cuerpo físico para que se alinee con tu cuerpo espiritual. Esto puede tener efectos en tu cuerpo más allá de recuperar salud; por ejemplo, las personas que tienen una identidad o un sentido de sí mismas diferente pueden ver que sus cuerpos se transforman para coincidir con su identidad espiritual, incluso llegando a cambiar de características sexuales y de apariencia.

CÓMO JUGAR COMO UN RADIANTE

Una vez que tu personaje alcanza el nivel 2 o superior, puedes elegir unirse a una de las órdenes de los Caballeros Radiantes. Sin embargo, convertirse en un Radiante no es simplemente una cuestión de elegir el talento principal de Primer Ideal y obtener acceso a vigorosas potencias, sino que representa tu profundo compromiso con un conjunto de Ideales y tu creciente relación con un spren inteligente que elige vincularse contigo.

Esta sección te guía sobre cómo usar la narración para apoyar tu relación con tu spren y la orden Radiante, tanto interpretando el papel de tu personaje como colaborando con la DJ. También incluye reglas para interactuar con tu spren.

ANTES DE ELEGIR UN CAMINO RADIANTE

Mucho antes de que subas un nivel y elijas un talento de Primer Ideal, sería buena idea hablar con la DJ sobre tu intención de seguir un camino Radiante. Esto ayuda a la DJ a darte oportunidades para estar a la altura de los Ideales de tu futura orden.

De manera similar, no tienes que esperar hasta elegir el talento de Primer Ideal para comenzar a atraer un spren. Se os

anima a la DJ y a ti a que colaboréis para introducir un spren Radiante en el relato con tiempo; de este modo, cuando, más adelante, elijas el talento de Primer Ideal, reflejará tu vínculo fortalecido y tu nueva capacidad para controlar Investidura.

Depende de la DJ y de ti decidir cómo entretejeréis las reglas, las cadencias y la narrativa del talento. Por ejemplo, algunos jugadores quieren continuar (o empezar) desarrollando su vínculo spren después de elegir el talento de Primer Ideal; en este caso, podrás retrasar el uso de Investidura hasta que se ajuste a la narrativa, aunque tu talento te permita usarla antes.

Independientemente de si inicias el proceso de vinculación antes o después de elegir el talento, la DJ tiene la última palabra sobre si tienes éxito en el progreso de tu vínculo spren. En algunas situaciones, puede que descubras que tus ideales personales no son adecuados para esa orden concreta.

ATRAER UN SPREN

—¿Los vientospren se sienten atraídos por el viento —preguntó en voz baja—, o lo crean?

Los Caballeros Radiantes obtienen sus habilidades a través de su **vínculo spren**, que los eruditos llaman el “vínculo Nahel”. Este vínculo es una unión de espíritus, una relación simbiótica que otorga beneficios a ambas partes: el spren obtiene la capacidad de manifestarse en el Reino Físico sin perder su sapiencia o memoria, y la persona adquiere la Potenciación y la capacidad de absorber luz tormentosa. No obstante, antes de que se pueda formar este vínculo, el spren primero deberá sentirse atraído por el posible Radiante.

En general, cuando te comportas de una manera que atrae a un cierto tipo de spren o que se alinea con los Ideales de una orden concreta, un spren Radiante puede sentirse atraído por ti. Hay nueve tipos comunes de spren Radiantes que pueden vincularse con humanos y cantores, y cada uno corresponde a una orden de Caballeros Radiantes; la décima orden Radiante funciona de manera un poco diferente. Los spren individuales varían en motivos y preferencias, al igual que las personas de carne y hueso, pero al seleccionar posibles Radiantes, cada tipo de spren tiende a seguir ciertos patrones (como se detalla en la sección de cada orden, más adelante).

TU SPREN Y TÚ

Como jugador, sé abierto con la DJ acerca de qué tipo de spren esperas que tu personaje atraiga (incluso si tu personaje no es personalmente consciente de estar haciéndolo).

Animamos a la DJ a utilizar spren Radiantes como PNJs, y a comunicar cuándo las acciones heroicas de un PJ han atraído la atención y aprobación de un spren. Sin embargo, a veces puede ser abrumador para la DJ realizar un seguimiento de todos los tipos de spren y de si un personaje se está comportando de una manera que atraería a uno. Tus compañeros de juego y tú podéis ayudarla a estar atenta a los momentos específicos en los que encarnas los Ideales o preferencias de un spren. Consulta la sección “Cómo jugar con

un spren” más adelante para obtener más sugerencias sobre cómo desarrollar y representar tu relación con tu spren.

En tu hoja de personaje. Una vez que hayas atraído a un spren Radiante (ya sea antes o después de elegir tu primer talento Radiante), podrás anotar su nombre y tipo en la sección “Conexiones” de la hoja de personaje.

JURAMENTO DE IDEALES

Cada orden Radiante tiene cinco **Ideales**, como se describe en la sección de cada orden, más adelante. Estas Palabras Inmortales son su ética y credo, y guían a los miembros de la misma en todo lo que hacen.

Una vez que pronuncias un Ideal debes seguirlo y abandonarlo puede tener consecuencias funestas. No obstante, pronunciar un Ideal no se reduce a algo tan simple como decir algunas palabras en voz alta. Debes comprender las Palabras y sentir su significado y propósito en lo más profundo de tu alma; un proceso que requiere mucho tiempo, crecimiento y dedicación.

IDEALES Y METAS

Este juego sigue tu progreso a través de cada Ideal mediante las **metas de Ideal** especiales (consulta el capítulo 8), que adquieres a partir del talento de Ideal correspondiente de tu camino Radiante.

Empezando por el Primer Ideal, seguirás trabajando para conseguir tu meta actual encarnando la filosofía de tu orden Radiante. A medida que logres hitos personales significativos, la DJ te hará marcar casillas de hito en tu hoja de personaje (consulta “Progresar en el Primer Ideal” para ver algunos ejemplos de hitos).

Una vez que hayas marcado las tres casillas de hito para alcanzar tu meta de Ideal, las reglas de tu talento te permitirán pronunciar las Palabras, pero es posible que quieras esperar hasta un momento adecuado en la historia (consulta la sección “Pronunciar las Palabras”, más adelante).

PROGRESAR EN EL PRIMER IDEAL

Aunque cada orden Radiante jura votos diferentes, todas ellas comparten el **Primer Ideal**: “Vida antes que muerte. Fuerza antes que debilidad. Viaje antes que destino”. Las interpretaciones de estas palabras varían, pero cada Radiante que jura estos votos se compromete con su crecimiento personal al servicio de los demás.

Una vez que elijas tu talento principal de Primer Ideal, necesitarás progresar en tu nueva meta con el tiempo. Por ejemplo, podrías:

- ♦ Priorizar salvar vidas en lugar de causar muertes.
- ♦ Mostrar una gran fortaleza física, mental o emocional en medio de enormes desafíos, especialmente aquellos relacionados con el obstáculo que elegiste durante la creación del personaje.
- ♦ Permanecer en el momento presente y centrarte en las tareas y las personas que tienes frente a ti, en lugar de las ambiciones en un futuro lejano.

Cada vez que des un paso como los descritos anteriormente, de una manera dramática o narrativamente satisfactoria, pregúntale a la DJ si puedes marcar una casilla de hito. Además, podrás marcar un hito después de una acción significativa que se alinee con la filosofía central de tu futura orden (como “Protegeré” para los Corredores del Viento). Puedes encontrar la filosofía central de cada una de las órdenes en la sección “Órdenes de Caballeros Radiantes”, más adelante.

PRONUNCIAR LAS PALABRAS

Normalmente jurarás un Ideal “delante de cámara” durante una escena, idealmente en el clímax de un arco narrativo. Una vez que has marcado las tres casillas de hito, puedes colaborar con la DJ para planificar un momento apropiado (o cuando el momento parezca adecuado, la DJ o tú mismo podéis sugerir jurar un Ideal durante esa escena). Si ambos estáis de acuerdo, la DJ te pide que “pronuncies las Palabras” de ese Ideal. Después de hacerlo, la



PRIMER IDEAL

DJ responde “Esas Palabras son aceptadas” y tu meta está completada.

Cada vez que completas una meta de Ideal, tu personaje se ilumina con poder. Como se indica en el talento de cada Ideal, quedas Empoderado hasta el final de la escena actual y desbloqueas los beneficios restantes de ese talento.

JURAMENTO DEL PRIMER IDEAL

Cuando juras el Primer Ideal, tu personaje se compromete con una orden de Caballeros Radiantes. Al completar esta meta, desbloqueas los beneficios restantes de tu talento de Primer Ideal: quedas Empoderado y obtienes acceso a las dos habilidades de potencia de tu orden.

En tu hoja de personaje. Cuando completes tu meta de Primer Ideal, escribe los nombres de las dos potencias de tu orden en las líneas en blanco que hay debajo de tu lista de habilidades; obtienes un grado de habilidad gratuito en ambas habilidades de potencia. A medida que tu personaje gana niveles, puedes mejorar tus habilidades de potencia como cualquier otra habilidad.

JURAMENTO DE IDEALES MÁS ELEVADOS

Para obtener algunas de las habilidades Radiantes más importantes e icónicas, como la hoja esquivada, primero debes jurar Ideales más elevados. Una vez que estés listo para que tu personaje empiece a trabajar para alcanzar el siguiente Ideal (y una vez que cumplas los prerrequisitos para ese talento en tu árbol de vínculos spren), podrás elegir ese talento cuando subas de nivel.

Al igual que tu talento de Primer Ideal, tu nuevo talento de Ideal no otorga inmediatamente todos sus beneficios, sino que obtienes una nueva meta que eventualmente te permite jurar su Ideal correspondiente.

A medida que trabajas para alcanzar tus tres hitos para cada nueva meta de Ideal, tu vínculo spren se va fortaleciendo mientras te enfrentas a dificultades que hacen que demuestres crecimiento hacia tu Ideal, y así ser digno de él. Al igual que hiciste con el Primer Ideal, cuando tus acciones ejemplifiquen esta nueva meta, pregúntale a la DJ si puedes marcar otra casilla de hito.



SEGUNDO IDEAL

TERCER IDEAL

CUARTO IDEAL

Cuando estés listo, volverás a pronunciar las Palabras durante una escena (consulta la sección “Pronunciar las Palabras” más arriba), desbloqueando así una nueva capacidad para ese Ideal. La sección “Filosofía” de tu orden Radiante sugiere formas de avanzar en tus metas de Ideales más elevados.

Para los Ideales más elevados, las Palabras difieren para cada persona y orden. Algunas órdenes tienen temáticas más estructuradas, mientras que otras son completamente personalizadas para cada Radiante. La sección de tu orden describe los juramentos y las ideas habituales que hay detrás de cada Ideal; sin embargo, no dudes en dar forma a tus propias Palabras de manera creativa para que casen con tu personaje, siempre que sigan representando las filosofías principales del Ideal.

EL QUINTO IDEAL

Solo un puñado de Caballeros Radiantes modernos ha jurado el Cuarto Ideal. Si bien cada orden de Radiantes tiene también un Quinto Ideal, ninguna persona viva lo ha pronunciado desde hace más de dos mil años. Aquellas Palabras se perdieron en el tiempo, y los personajes de este juego no pueden lograrlo (aún).

ABANDONO DE TUS IDEALES

Cuando te unes a una orden, juras seguir sus Ideales de por vida, encarnándolos y viviéndolos lo mejor posible. Si comienzas a actuar en contra de tus votos, el vínculo con tu spren puede verse dañado, provocando que pierdas el acceso a las potencias e incluso potencialmente la muerte de tu spren:

- ♦ La primera vez que actúas en contra de tus Ideales no sucede nada. Nadie es perfecto y los errores pueden ser perdonados.
- ♦ Si actúas en contra de tus Ideales una segunda vez antes de poder demostrar que estás progresando, tu vínculo se debilita: pierdes el acceso a tu Ideal más elevado y sus beneficios, y pierdes el acceso a cualquier talento que tiene ese Ideal como prerequisite.
- ♦ Si tus acciones no cambian, estas pérdidas continuarán, eliminando tu talento Ideal más elevado de los restantes, hasta que no te quede ninguno.
- ♦ Después de esto, romper de manera continua tu juramento te excluirá permanentemente del camino y de los talentos de esa orden y podrá llegar a herir gravemente o incluso matar a tu spren si compartís un vínculo particularmente fuerte.

Sin embargo, antes de llegar tan lejos, ¡puedes reparar tu vínculo! Cuando demuestres que, una vez más, estás dedicado a tus Ideales y que tus infracciones quedaron atrás, revertirás cualquier daño sufrido por tu vínculo spren. Depende de la DJ y de ti decidir cómo esta situación se amolda a ti, pero volver a dedicarte a tus Ideales es una elección personal que va mucho más allá de la mera palabrería.

INTERCAMBIO DE TALENTOS DE PRIMER IDEAL

En tu viaje para pronunciar el Primer Ideal, la DJ o tú podríais llegar a la conclusión de que tu personaje no es compatible con la filosofía de la orden a la que inicialmente querías unirte. Si ya has elegido un talento de Primer Ideal cuando eso sucede, puedes cambiar tu talento actual de Primer Ideal después de un descanso largo y elegir en su lugar una orden diferente que pueda ser más adecuada para ti. Desde una perspectiva narrativa, esto atrae a un spren Radiante de un tipo diferente. Sin embargo, cuando cambias, puedes mantener cualquier hito que ya hubieras anotado para tu meta “Pronunciar el Primer Ideal”.

ESCUDEROS

Una vez que pronuncies el Tercer Ideal, podrás elegir el talento Adoptar escudero. Esto te permite designar aliados de confianza como **escuderos**, otorgándoles una parte de tus poderes Radiantes sin que necesiten vincularse con un spren.

CÓMO OBTENER TUS PROPIOS ESCUDEROS

Cuando el talento Adoptar escudero te otorga la capacidad de adoptar escuderos, podrás hacerlo con PNJs que conozcas y en los que confíes. Si obtienes un compañero como recompensa (consulta “Compañeros” en el capítulo 8), puedes convertirlo en escudero y otorgarle la capacidad de Escudero que se describe a continuación. Los escuderos no se limitan a compañeros; incluso un personaje jugador que no sea Radiante podrá convertirse en tu escudero, si así lo desea.

CAPACIDAD DE ESCUDERO

Para que un PNJ o personaje jugador se pueda convertir en escudero, deberá haber pasado suficiente tiempo con su Radiante para formar un vínculo de confianza, y ya deberá estar beneficiándose de la tutoría o el entrenamiento del Radiante en tareas más mundanas. Este vínculo de confianza no se crea de la noche a la mañana, y puede requerir mucho tiempo o tener que compartir circunstancias extremas.

Los personajes jugadores o PNJs que son elegidos como escudero de un Radiante obtienen la siguiente capacidad:

★ **Escudero.** Si te encuentras a 80 kilómetros o menos del Radiante que te nombró su escudero, tienes la capacidad de absorber luz tormentosa, dispones de un máximo de 2 puntos de Investidura y puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Además, cuando tu Radiante te nombra su escudero, puede elegir darte acceso a una o ambas de sus potencias, incluido 1 grado en una de ellas; estas duran mientras seas su escudero. No obtienes acceso a ninguno de sus talentos Radiantes y, durante el progreso del personaje, no puedes obtener grados en esas habilidades de potencia.

Dejas de ser el escudero de este Radiante, si así lo eliges, si tu Radiante te rechaza, si te conviertes en escudero de otro Radiante o si te vinculas con un spren Radiante y obtienes tus propias capacidades Radiantes.

CÓMO JUGAR COMO ESCUDERO

Si tienes un patrocinador que es un Radiante del Tercer Ideal o superior, o si otro personaje jugador decide aceptarte como su escudero, puedes convertirte en un escudero Radiante. Para ello, debes haber pasado suficiente tiempo con ese personaje para formar un vínculo de confianza, como se detalla en la sección anterior. La DJ decide cuándo has forjado un vínculo lo suficientemente fuerte como para ser aceptado como escudero.

CÓMO JUGAR CON UN SPREN

Tu **spre**n es tanto una extensión de tu personaje como un individuo por derecho propio. No tengas reparos en interpretar ambos lados de la asociación entre tu personaje y su spre, aunque a veces, la DJ puede hablar a través de tu spre, tal vez incluso compartiendo información que tu personaje y tú no sabéis. Si rompes tus votos y el vínculo con tu spre comienza a desgastarse, se convierte en un PNJ controlado por la DJ (consulta la sección anterior “Abandono de tus ideales”).

De esta manera, interpretar un spre es un esfuerzo conjunto entre la DJ y tú. Juntos, moldeáis la personalidad de tu spre. La sección de tu orden describe el spre asociado con ella, pero cada spre es único y singular, y descubrir su personalidad a través del juego puede resultar una experiencia muy divertida y gratificante.

REGLAS DE LOS SPREN

Tu spre no tiene un conjunto de características ni juega turnos propios, sino que actúa más como una fuerza de la Naturaleza que puede participar cuando más conviene a la historia compartida.

MOVIMIENTO

En combate, tu spre puede moverse hasta tu valor de movimiento en cada ronda, ignorando las penalizaciones de terreno. Un spre recién vinculado pierde temporalmente su sapiencia si se mueve fuera del **alcance de tu vínculo spre**; este rango comienza en 9 metros, pero puedes aumentarlo aún más con el talento Vínculo estrechado.

CÓMO INTERACTUAR CON TU SPREN

En general, tu spre es invisible e inaudible para las otras personas, pero esto varía entre spre, como se describe en la sección de cada orden Radiante. Incluso si es inaudible para los demás, no puedes escuchar su voz si no está razonablemente cerca de ti (o tiene la capacidad de comunicarse telepáticamente).

Generalmente necesitas hablar en voz alta para comunicarte con tu spre, lo que potencialmente podría revelar tu posición a otros personajes. Sin embargo, una vez que pronuncies el Tercer Ideal y puedas manifestar a tu spre como una hoja esquirlada Radiante, podrás mantener conversaciones telepáticas silenciosas con mientras le tocas.



Cuando le asignas una tarea específica, como responder una pregunta difícil o hacer algo para ayudarte, la DJ puede pedirte que gastes algo de concentración para obtener un beneficio de dicha interacción. Esto refleja el hecho de que los spren no son criaturas del Reino Físico y pueden mostrar dificultades para comprender o explicar conceptos, lo cual requiere atención adicional por tu parte.

CAPACIDADES SPREN

Puedes gastar la cantidad de concentración y las acciones indicadas para permitir que tu spren use las siguientes capacidades:

★ Exploración encubierta (cuesta 2 puntos de concentración).

Durante varios minutos, tu spren explora sigilosamente una zona dentro del alcance de tu vínculo spren y luego informa sobre lo que ha observado. Para obtener cierta información a partir de este informe, la DJ puede pedirte que realices una prueba de habilidad de Discernimiento contra una CD que ha establecido.

▷ o ➡ **Fomento del juramento (cuesta 2 puntos de concentración).** Cuando te enfrentas a dificultades, tu spren te anima a sacar lo mejor de ti y a seguir tus Ideales. Obtienes una ventaja en tu siguiente prueba para enfrentarte a la duda, el miedo o cualquier otro impedimento que surge de tu obstáculo.

★ Advertencia repentina (cuesta 3 puntos de concentración).

Cuando estás en peligro, tu spren puede alertarte de un peligro inminente (no requiere acción). A discreción de la DJ, esto puede permitirte ignorar los efectos del estado Sorprendido, o reaccionar de otra manera a una amenaza que no has detectado.

➡ **Traducción (Cuesta 2 puntos de concentración).** Durante el minuto siguiente, tu spren te ayuda a comunicarte traduciendo los idiomas rosharianos hablados y de signos (incluido el roshariano de Shadesmar). Durante este tiempo, los personajes que conocen al menos un idioma roshariano pueden entenderte, y tú puedes entender cualquier idioma roshariano que no conoces. Por otra parte, puedes usar esta capacidad para que tu spren lea en voz alta una página de texto escrita en un idioma roshariano que no sabes leer.

Cada tipo de spren tiene otras capacidades únicas, descritas en la entrada de la orden Radiante correspondiente. Tu spren también puede obtener capacidades de tus talentos de vínculo spren, y la DJ y tú podéis inventaros otras capacidades juntos.

ÓRDENES DE CABALLEROS RADIANTES

Los antiguos **Caballeros Radiantes** eran un grupo dedicado a proteger Roshar durante las Desolaciones (los cataclismos en los que las fuerzas de Odium regresaron para causar estragos y destruir la sociedad humana) y en las épocas entre Desolaciones, para reconstruir. Después de la Última Desolación, hace miles de años, los caballeros renunciaron a sus juramentos en un suceso conocido como la Traición. El poder de la potenciación se perdió y solo quedaron las leyendas de los Radiantes y su traición a la humanidad.

En la era moderna, estos poderes legendarios fueron redescubiertos cuando los spren comenzaron a sentir que se acercaba una nueva Desolación, y las personas comenzaron a establecer nuevos vínculos spren.

Algunos Radiantes modernos se han unido, como ya hicieron los caballeros de épocas pasadas, para reformar las diez órdenes antiguas. Cada una de estas órdenes se define por los spren con los que se vincula, los Ideales que sigue y, por lo tanto, las potencias que controla. Como personaje jugador, puedes elegir entre nueve órdenes Radiantes; la décima, la Orden de los Forjadores de Vínculos, solo puede constar de tres Radiantes en todo momento.

Sin embargo, no todos los Radiantes se han unido a estas órdenes; algunos prefieren trabajar solos. Estos Radiantes independientes se siguen aferrando a sus Ideales, pero no acatan las tradiciones ni la jerarquía de una orden.

La tabla Órdenes Radiantes resume las diez órdenes; luego, las siguientes secciones (presentadas en orden alfabético) brindan más detalles sobre sus filosofías, historia y spren.

CÓMO ESTABLECER VÍNCULOS CON VARIOS SPREN RADIANTES

Aunque es muy poco común, es posible vincularse a varios spren Radiantes, ya sean dos del mismo tipo o incluso dos de tipos diferentes. Si bien cada PJ normalmente solo puede unirse a un camino Radiante, la DJ y tú podéis hacer una excepción si encaja con la historia. Para cada vínculo spren, debes pronunciar y mantener nuevos juramentos como se describe a continuación.

Mismo tipo de spren. Si te estás vinculando a un segundo spren del mismo tipo que tu vínculo spren ya existente, no necesitas elegir tus talentos de Ideal una segunda vez, pero debes volver a progresar a través de tus metas de Ideal y pronunciar los Ideales de una manera única bajo nuevas circunstancias, reflejando cómo has cambiado desde que juraste los votos la vez anterior. Cualquier Ideal futuro que jures puede contar para todos tus vínculos spren de ese tipo, aunque cada spren debe aceptar las Palabras.

Una vez que completes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”, puedes invocar a dos de tus spren que aceptaron esas Palabras, lo que te permite empuñar dos hojas esquirladas Radiantes a la vez, y puedes invocarlos a ambos usando una sola acción de Interactuar.

Diferentes tipos de spren. Si te estás vinculando a un segundo spren de un tipo diferente, debes comenzar en el camino de esa orden desde el principio, eligiendo su talento principal de Primer Ideal y progresando en cada meta de Ideal como de costumbre.

Una vez que hayas conseguido el Tercer Ideal con tu camino original y el nuevo, podrás invocar a ambos spren para empuñar una hoja esquirlada Radiante en cada mano usando una única acción de Interactuar.

Las contradicciones inherentes a muchas de las filosofías de las órdenes hacen que sea casi imposible mantener ambos vínculos, por lo que son pocos los Radiantes que intentan establecer vínculos con varios spren.



ÓRDENES RADIANTES

Orden	Spren	Potencias	Filosofía
Corredores del Viento	honorspren	Adhesión y Gravitación	Proteger a los inocentes y a los indefensos.
Custodios de la Piedra	cumbrespren	Cohesión y Tensión	Ser el apoyo del que los demás pueden depender.
Danzantes del Filo	cultivacispren	Abrasión y Progresión	Recordar y servir a los olvidados por los demás.
Escultores de Voluntad	lumispren	Cohesión y Transportación	Buscar la libertad y la elección para todos los pueblos.
Nominadores de lo Otro	tintaspren	Transformación y Transportación	Esforzarse por alcanzar el verdadero potencial.
Portadores del Polvo	cenizaspren	Abrasión y División	Un gran poder requiere una disciplina fuerte.
Rompedores del Cielo	altospren	División y Gravitación	Hacer cumplir la ley y luchar por la justicia.
Tejedores de Luz	crípticos	Iluminación y Transformación	Separar la verdad de las mentiras.
Vigilantes de la Verdad	brumaspren	Iluminación y Progresión	Buscar la verdad fundamental y compartirla.
Forjadores de Vínculos*	spren únicos*	Adhesión y Tensión	Unir antes que dividir, y luchar por la paz antes de entrar en guerra.

*No disponible para los personajes jugadores.



CORREDORES DEL VIENTO

CAMINO RADIANTE

Una figura valiente y brillante se lanza a través de las nubes, acompañada por su compañero honrospre que revolotea a su alrededor, antes de detenerse de repente justo por encima del suelo. La caballera se mantiene en posición protectora frente a una familia acobardada, blandiendo su arma contra el enemigo. Los inocentes no sufrirán ningún daño hoy; no mientras la Corredora del Viento todavía respire.

Una Corredora del Viento atraviesa un pasillo rodeado de oponentes. Para empezar, le Radiante adhiere las armas de dos enemigos, luego estampa a otro contra la pared y lo deja allí pegado. Finalmente, le Corredora del Viento pinta de luz tormentosa el suelo para atrapar a cualquiera que intente seguirle. Sin embargo, es poco probable que empiece una persecución: sus enemigos están demasiado confundidos después de enfrentarse a una Corredora del Viento que luchaba desde el techo.

Un Corredor del Viento toca rocas, una por una, tan altas como él. Los gigantescos escombros salen volando hacia un lado y recorren una distancia corta antes de volver a sucumbir a la ley de la gravedad. El Radiante está un poco más cerca de llegar a los supervivientes que hay enterrados debajo. Al cabo de unos instantes, son libres.

En la era moderna, cuando la persona promedio piensa en el arquetipo del Caballero Radiante, se imagina a un Corredor del Viento: un héroe que surca los cielos y que no se detiene ante nada para garantizar la seguridad de los demás. Los Corredores del Viento son los exploradores y las fuerzas especiales de los Caballeros Radiantes, y manejan las potencias de Adhesión y Gravitación. La primera les permite crear vínculos poderosos entre objetos, como pegar la ropa o el arma de un enemigo al suelo. Usan la segunda para planear a través, y por encima, del campo de batalla, cambiando de manera dinámica la dirección en la que la gravedad los afecta.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA CORREDORES DEL VIENTO

Aunque los Corredores del Viento enfatizan mucho la excelencia con armamento, sus capacidades también los convierten en formidables exploradores, y su historia enfatiza el liderazgo. Por lo tanto, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Corredor del Viento:

- ♦ Agente (Espía)
- ♦ Cazador (Arquero)
- ♦ Enviado (Mentor)
- ♦ Guerrero (Duelista o Soldado)
- ♦ Líder (Campeón u Oficial)

FILOSOFÍA DE LOS CORREDORES DEL VIENTO

“Protegeré”.

Los Ideales de los Corredores del Viento se centran en la protección: defender a los inocentes de los horrores de la guerra, proteger a los indefensos de todo daño y ponerse en peligro para que otros no tengan que hacerlo. Para lograr estos objetivos, los Corredores del Viento tienden a adoptar una jerarquía militar y estructuras de mando sólidas. No solo dan prioridad a la excelencia marcial individual, sino también a un equipo que trabaja bien en conjunto. Generalmente entrenan para convertirse en los mejores due-listas y maestros de armas entre las órdenes Radiantes, con la disciplina para seguir órdenes cuando es necesario.

Más allá del Primer Ideal (ver “Juramento de Ideales” anteriormente en este capítulo), los Ideales siguen patrones particulares, pero cada Corredor del Viento los expresa usando sus propias palabras. Las secciones que siguen sugieren expresiones comunes que puedes usar para inspirar tus propios juramentos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Protegeré a aquellos que no pueden protegerse a sí mismos”.

El Segundo Ideal te obliga a brindar a las personas la protección que necesitan dentro y fuera de la batalla, ya sean no combatientes, soldados en una situación imposible de ganar o personas en una crisis de salud mental. Esta protección puede adoptar cualquier forma: participar en el combate, escuchar con empatía o abogar por obtener la ayuda que no puedes brindar tú mismo.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Defiende a los no combatientes, especialmente si ello te pone en riesgo a ti mismo o a tu misión.
- ♦ Mantente alerta para detectar a aquellos que pueden necesitar protección y apoyo, especialmente quienes pueden que no se den cuenta de que lo necesitan.

EL TERCER IDEAL

“Protegeré incluso a aquellos que odio...”

Cada Corredor del Viento termina este juramento a su manera. Para algunos, termina con “... siempre que sea lo correcto”. Para otros, podría ser “... incluso si a quien más odio soy yo mismo”. En cualquier caso, el Tercer Ideal se centra en cumplir tus juramentos y proteger a las personas a pesar de tus propios defectos. Comprender dichos defectos requiere una introspección profunda que te hace ver cómo te han impedido proteger a las personas (incluido a ti mismo) en el pasado.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ◆ Enfrentate a tus prejuicios y defectos, especialmente en lo que a tu obstáculo se refiere.
- ◆ Demuestra tu compromiso de proteger a los demás a pesar de tus defectos: por ejemplo, puedes proteger a las personas que no te gustan o que odias, tomar medidas para superar tus prejuicios o darles otra oportunidad a quienes has juzgado con dureza.

EL CUARTO IDEAL

El Cuarto Ideal es único para cada Corredor del Viento, pero siempre requiere aceptar el fracaso. Debes perdonarte por los fracasos pasados y aceptar que, aunque no puedes salvar a todo el mundo, debes luchar para proteger a aquellos a quienes sí puedes. Este Ideal trata sobre enfrentarte a tu propio miedo a la incompetencia, al mismo tiempo que reconoces que sigues siendo solo una persona (independientemente del poder que manejas). Por supuesto que cometerás errores, pero no puedes permitir que el miedo a hacerlo te defina y te impida avanzar.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ◆ Fracasa en tu intento de proteger a quien amas, o sé testigo de tu incapacidad para mantener a alguien a salvo a pesar de tus mejores esfuerzos. Examina este fracaso y los del pasado para saber qué los provocó: ¿hiciste algo mal, fue un golpe de mala suerte o fuiste derrotado por un enemigo más poderoso?
- ◆ Identifica qué pasos deberías haber tomado (si hubieras podido) para evitar tus fracasos, luego considera cómo ese conocimiento puede aplicarse en el futuro. Comienza a entrenarte, o a buscar la ayuda que necesitas, para cerrar esas brechas.
- ◆ Perdónate honestamente por tus fracasos y reconoce que, aunque volverás a fallar en el futuro, debes seguir avanzando.



HISTORIA DE LOS CORREDORES DEL VIENTO

Antes de la Traición, los Corredores del Viento eran los exploradores y equipos de ataque de los Radiantes. Usaban la Gravitación para vigilar desde lejos y luego transportaban equipos de Radiantes en misiones especiales. Los Corredores del Viento también operaban a veces de manera muy similar a las escuadras de soldados convencionales. Eran, con mucha diferencia, los más numerosos entre las órdenes Radiantes, con más de cien miembros e innumerables escuderos. Estos números se debían en gran medida a la resonancia de sus dos potencias, lo que permitía a un Corredor del Viento adoptar muchos más escuderos Radiantes que un caballero de otra orden.

Los antiguos Corredores del Viento chocaban a menudo con los Rompedores del Cielo, generalmente por diferencias filosóficas: los segundos impartían justicia de acuerdo con las leyes escritas, mientras que los primeros estaban dispuestos a ignorar las leyes y la lógica cuando hacían lo que creían que

era lo correcto. Estas dos ideologías a menudo provocaban acalorados debates, especialmente cuando se trataba de decidir el destino de los culpables. Esta aversión entre las dos órdenes ha persistido hasta la era moderna entre los honorspren y los altospren, los spren asociados a estas dos órdenes.

Miles de años después de la Traición, un hombre del puente esclavizado llamado Kaladin se vinculó a la honorspren Sylphrena y se convirtió en el primer Corredor del Viento de la era moderna en pronunciar el Segundo Ideal; más tarde juró el Tercer Ideal y refundó la orden. La mayoría de los miembros de su cuadrilla de puente, el Puente Cuatro, se convirtieron en sus escuderos Radiantes y finalmente establecieron vínculos con sus propios honorspren. Debido a la experiencia militar del propio Kaladin Bendito por la Tormenta y los estrechos lazos que su cuadrilla del puente tejió, los Corredores del Viento modernos adoptan una jerarquía militar, e incluso los escuderos cuentan con su propio sistema de clasificación.

Los Corredores del Viento modernos sirven principalmente a la coalición de monarcas, realizando tareas como proteger a los demás, transportar personas y paquetes, y explorar campamentos enemigos. Cuando Kaladin se retiró del liderazgo activo por razones personales, nombró a Sigzil, un Corredor del Viento del Tercer Ideal, como el nuevo jefe de compañía. Sigzil tiene una mente aguda para la estrategia y la logística, lo que mantiene a los Corredores del Viento y a su plétora de escuderos bien organizados. Al igual que sucedía antaño, se cuentan entre las órdenes Radiantes más numerosas de la actualidad, con casi cincuenta Corredores del Viento completos (además de cientos de escuderos).

HONORSPREN

Para convertirte en un Corredor del Viento debes vincularte con un honorspren.

ASPECTO DE LOS HONORSPREN

En el Reino Cognitivo, los honorspren tienen aproximadamente el mismo tamaño que los humanos, pero sus formas blancas y azules brillan débilmente sin emitir luz. Sus rasgos recuerdan a los alezi (aunque en azul y blanco), y, por lo general, parecen llevar uniformes militares o túnicas sueltas. Esta ropa también brilla, ya que forma parte de su esencia, y tienen una capacidad limitada para alterarla con un poco de concentración y luz tormentosa.

En el Reino Físico, los honorspren son parcialmente translúcidos y también brillan con un tenue color blanco y azul, pero normalmente no miden más de un palmo. Igual que sus primos vientospren, sus formas son extremadamente maleables; pueden parecerse a cintas voladoras, nubes, fuego y casi cualquier cosa que pueden imaginar. Una ligera brisa siempre parece acariciar su forma, ondeando su pelo y ropa (o cualquier material ligero que forma parte de su forma actual).

Un honorspren suele mostrar una versión en miniatura de su apariencia de Shadesmar a los Radiantes o personas

con las que quiere establecer un vínculo, aunque algunos pueden aparecer en tamaño real. A medida que un Corredor del Viento va jurando los Ideales más elevados, su honorspren vinculado adquiere mayores capacidades para personalizar su aspecto en el Reino Físico; puede volverse más opaco y, llegado el Tercer Ideal, incluso puede aparecerse en diferentes colores.

CULTURA DE LOS HONORSPREN

En Shadesmar, la sociedad de los honorspren comparte muchos rasgos con la de los humanos de Alezkar: guerreros con una tradición de jerarquía, excelencia militar y cárceles para rastrear y matar bestias enormes. Sin embargo, a diferencia de los alezi, los honorspren tienen una historia de aislacionismo. Como Astillas directas de la difunta esquirla Honor, consideran que los juramentos y otras promesas son sagrados, y siguen devotamente los edictos de Honor y lo que ellos creen que serían sus intereses, de seguir con vida.

Después de la muerte de Honor a manos de Odium, muchos honorspren consideraron al Padre Tormenta como su heredero. En la actualidad, la mayoría de los honorspren adoran al Padre Tormenta en lugar de a Honor y se han armonizado con las altas tormentas; esto les ha proporcionado excelentes relojes internos, y pueden sentir la llegada de una alta tormenta con varios días de antelación.

Los honorspren tienden más hacia la emoción que hacia la lógica, y les importa mucho menos la legalidad que aquello que creen moral y correcto. Esto los lleva a seguir apasionada y obstinadamente su propio sentido de lo que está bien



UNA HONORSPREN
EN EL REINO FÍSICO

y lo que está mal, incluso si sus puntos de vista difieren de los de sus iguales. La sociedad de los honorspren aún valora la obediencia, la jerarquía y el orden, pero se enorgullecen de ser flexibles (al menos más que los altospren) cuando sienten que una causa es lo suficientemente importante.

NOMBRES DE HONORSPREN

Muchas de las nuevas generaciones de honorspren se nombran en referencia al viento y las tormentas en honor al Padre Tormenta, aunque las generaciones anteriores comparten convenciones de nombres con la antigua nobleza. Los nombres de los honorspren incluyen Aeolan, Faenidor, Flurriana, Galin, Hamistral, Siroco, Squalti, Tempestiora, Wutheran y Zephyrna.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

Los honorspren aún recuerdan cuántos de ellos murieron durante la Traición, y generalmente son reacios a someterse nuevamente al vínculo Nahel. Sin embargo, cuando uno busca vincularse con un humano o cantor, generalmente busca guerreros y líderes con un fuerte sentido de la

CÓMO INTEPRETAR A UN HONORSPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona unas pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si te vinculas con un honorspren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. Un honorspren puede hacerse visible y audible para quien él quiere; de lo contrario, en el Reino Físico, son generalmente invisibles e inaudibles para los seres físicos que no tienen una capacidad específica para percibir spren. Sin embargo, siempre puedes ver y escuchar a tu spren vinculado, incluso en oscuridad total o con vientos huracanados. Tu spren brilla débilmente, pero no puede iluminar sus alrededores.

Interacción física. Los honorspren son principalmente insustanciales en el Reino Físico y, al principio, tienen muy poca capacidad para afectar su entorno. No pueden atravesar objetos, pero su forma maleable les permite pasar por espacios estrechos como cerraduras y contraventanas cerradas. Pueden interactuar con objetos ligeros usando su capacidad Empujar objeto.

► **Empujar objeto (Cuesta 2 puntos de concentración).** Tu honorspren empuja lentamente un objeto no supervisado y suelto que no pesa más de 50 gramos (pero no es lo suficientemente fuerte para llevarlo). Este movimiento debe empezar y terminar dentro del alcance de tu vínculo spren. Si tu spren intenta hacerlo sin ser detectado, la DJ podría pedirte que hicieras una prueba de Sigilo contra la CD que establezca.

Una vez que pronuncies el Tercer Ideal, tu honorspren podrá empujar objetos que pesen hasta medio kilo.

► **o Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los honorspren pueden ayudar a llevar la cuenta del tiempo, a predecir altas tormentas, con las pruebas de Liderazgo, así como las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.

jerarquía y que hacen lo correcto por las personas bajo su mando. A menudo, los honorspren tienden a vincularse con individuos apasionados que tienen una necesidad inherente de proteger a los indefensos, que tienen una integridad irrefragable, que son maestros excepcionales en armas o que cumplen sus promesas a toda costa.

TALENTO PRINCIPAL DE CORREDOR DEL VIENTO

Cuando un Corredor del Viento completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con honorspren (en este capítulo) y a los árboles de talentos Adhesión y Gravitación (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un honorspren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te vas acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a **Investidura**, comenzando con una **Investidura máxima** de 2 + tu **Discernimiento** o **Presencia** (el que es mayor). Ahora puedes usar las acciones **Absorber luz tormentosa**, **Aumentar** y **Revitalizar**.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar **Empoderado** hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de **Adhesión** y **Gravitación**.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

TALENTO DE VÍNCULO CON HONORSPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con honorspren para el camino del Corredor del Viento.

ADOPTAR ESCUDERO (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a tomar a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de que hayan establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello,



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades Adhesión y Gravitación.

VÍNCULO CON HONORSPREN

★ SEGUNDO IDEAL (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 4 o más;

pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

★ ENLACE INVERSO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Infunde a un objetivo con un Enlace inverso usando Adhesión y elige un tipo de objeto; el objetivo infuso atrae ese tipo de objetos desde una distancia igual a tu valor de gravitación.

★ TERCER IDEAL (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 8 o más;

pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquirrada Radiante.

∞ INVESTIDO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 13 o más;

pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquirrada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como el doble de tu nivel actual.

CORREDOR DEL VIENTO

CAMINO RADIANTE

ADHESIÓN

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Finalizas las infusiones de Adhesión en tu cercanía y recuperas su Inversión restante.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y tus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ ADHESIÓN EXTENDIDA

Tus Enlaces completos solo gastan 1 punto de Inversión durante un número de rondas igual a tus grados en Adhesión.

∞ ADHESIÓN VIVIENTE

Puedes usar Adhesión sobre personajes. Cuando están Enlazados a un objeto mayor quedan Retenidos, sus pruebas físicas obtienen una desventaja y los ataques contra ellos obtienen una ventaja.

★ ACOMETIDA VINCULANTE

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo, gasta 2 o 3 puntos de concentración para infundir Adhesión en un objeto que el objetivo está sosteniendo o usando.

★ DISPARO VINCULANTE

Puedes usar Acometida vinculante cuando impactas con un ataque a distancia.

★ TRAMPA ADHESIVA

Puedes infundir Adhesión a superficies. Los personajes que tocan dicha superficie pasan a Enlazarse completamente a ella.

∞ VÍNCULO SUPERIOR

Superas automáticamente una prueba enfrentada para mantener los Enlaces completos sobre personajes cuya Fuerza no supera tus grados en Adhesión.

GRAVITACIÓN

▷ AS DEL VUELO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Vuelas hasta tu valor de gravitación, que se incrementa de manera permanente a 12 metros. Puedes gastar 1 punto de concentración para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo durante este vuelo.

∞ VUELO ESTABLE

Mientras mantienes un Enlace básico sobre ti mismo, tus ataques a distancia no sufren una desventaja por estar volando ni por tener un punto de apoyo inestable.

∞ VUELO EN GRUPO

Cuando usas un Enlace básico fuera del combate, puedes infundir a tantos personajes adicionales como tus grados en Gravitación sin gastar Inversión adicional.

∞ ESCUADRÓN AÉREO

Prerrequisito: Gravitación 3 o más

Puedes usar Vuelo en grupo en combate.

∞ IMPACTO GRAVITACIONAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Usas un Enlace básico para hacer que un objetivo golpee una superficie sólida, infligiendo 1d4 de daño por golpe por cada 3 metros que se ha movido. El objetivo puede Evitar peligro para reducir el daño a la mitad.

★ ENLACES MÚLTIPLES

Cuando desplazas a un personaje no dispuesto con Gravitación, puedes infundir Inversión hasta tus grados en Gravitación para prolongar el efecto.

▷ DISPARO CON ENLACE

Propulsas un objeto hacia un objetivo, gastando una cantidad de Inversión igual a la distancia dividida por el valor de gravitación. Realiza un ataque de Gravitación a distancia contra Física y tira 2d4 de daño por golpe.

∞ MAESTRO DE LOS CIELOS

Mientras tengas Inversión, siempre estarás infuso con Gravitación.

ICONO SIGNIFICADO

- ▷ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↺ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente al doble de tu nivel actual. Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de vientospren como **armadura esquirlada Radiante** (ver capítulo 7).

ENLACE INVERSO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Puedes infundir objetos con una mezcla de Adhesión y Gravitación, otorgándoles una atracción gravitatoria débil sobre objetos específicos.

Antes de infundirte a ti mismo o a un objeto con un Enlace básico usando tu potencia de Gravitación, puedes infundir al objetivo con un Enlace inverso usando Adhesión. Cuando lo hagas, declara un tipo de objeto (como “proyectiles”, “gemas” o “llaves”) para que el objetivo infundido lo atraiga. Solo se pueden atraer objetos no supervisados y sueltos, y cada uno de ellos deberá ser de un tamaño que puedas afectar con tus grados en Adhesión (consulta la tabla Escalado de potencias en el capítulo 6).

Cuando esos objetos se acercan a una cantidad de metros igual a tu valor de gravitación, vuelan directamente hacia el objetivo infundido y se adhieren a él; esto puede desviar los ataques a distancia de sus objetivos previstos. Un objeto atraído permanece en el objetivo infundido hasta que finaliza la infusión o hasta que es retirado.

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Enlace inverso

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu honorspren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás usar Aumentar como ► y no tendrás que gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (CORREDOR DEL VIENTO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Buscas profundizar todavía más en tu vínculo Nahel pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquirlada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).

Entre los spren Radiantes, la civilización de los honospren parece ser la más similar a la humana en organización, clases y jerarquías. También son los spren a quienes más desoló la Traición, y han recuperado solo una pequeña parte de su anterior población. Una cantidad incontable de honospren gloriosos vagan por los fondos de los mares de cuentas.

La sustancia de sus formas está compuesta por una luz que emite un brillo suave, aunque su pelo, su piel y su ropa transmiten una sensación física tan real como lo harían en un ser humano.



Su ropa se compone de la misma luz que sus cuerpos. La moda oscila entre los uniformes militares y las tónicas sueltas y onduladas. Su estilo al vestir parece relacionarse en ciertos aspectos con sus creencias personales, incluso más de lo que podría ser el caso en un humano.



Llevar unas espadas de acero muy reales.

Aparecen en el Reino Físico como versiones en miniatura de sus aspectos en Shadesmar, creados a partir de la misma luz blanco-azulada, aunque pueden adoptar cualquier forma que deseen y suelen cambiarla a menudo por capricho. A menudo imitan a los vientospren, como cintas de luz llevadas por corrientes de aire invisibles.





CUSTODIOS DE LA PIEDRA

CAMINO RADIANTE

Una Custodie de la Piedra extiende una mano para tocar la camisa de su aliado, transformándola en una sustancia más dura que el diamante. Mientras tanto, su otra mano recoge un puñado de piedra ablandada y la arroja a un enemigo. La tela endurecida del aliado desvía la espada del enemigo justo cuando la roca, que se ha solidificado de nuevo, se estrella contra el pecho de este último.

Retrocediendo hacia un cañón, una Custodia de la Piedra se quita el fajín, lo tensa y lo hace más fuerte que el acero templado. Cuando sus enemigos entran en el cañón, ordena a la tierra que se cierre detrás de ella y carga para aplastar a sus enemigos.

Un Custodio de la Piedra se apresura hacia el comedor para una cena tardía. No ha dejado de toparse con obstáculos que lo han retrasado: primero se detuvo para colgar un estandarte para un comerciante, luego movió un sofá para una pareja de ancianos y finalmente sostuvo un gran fabrial con firmeza mientras un artífabriano lo soldaba. ¡La comida puede esperar cuando hay personas que necesitan ayuda! Finalmente, consigue llegar al comedor, pero con la aprobación (y diversión) de su compañero cumbrespren, se desvía una vez más para ayudar a un grupo de trabajadores a descargar cajas de provisiones.

La Orden de los Custodios de la Piedra es la infantería pesada de los Caballeros Radiantes, ya que se mantienen junto a sus aliados como una vanguardia inquebrantable. Con sus dos potencias, Cohesión y Tensión, tienen todo lo que los rodea a su disposición. Pueden usar Cohesión para esculpir piedra y tierra, bloqueando y ralentizando estratégicamente a sus enemigos mientras crean puntos estratégicos y cobertura para sus aliados. Con Tensión, pueden convertir incluso los materiales más blandos en poderosas armas y armaduras. Su fijación por el trabajo en equipo los convierte en una parte vital de cualquier unidad.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA CUSTODIOS DE LA PIEDRA

Los Custodios de la Piedra son conocidos por su trabajo en equipo, su fiabilidad y su amor por los desafíos. Las personas que disfrutan del deporte, las artes marciales o la exploración de la Naturaleza se sienten fácilmente atraídas por los Custodios de la Piedra. Por lo tanto, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Custodio de la Piedra:

- ♦ Cazador (Rastreador)
- ♦ Enviado (Mentor)
- ♦ Guerrero (Duelista, Portador de esquirlada o Soldado)
- ♦ Líder (Campeón u Oficial)

FILOSOFÍA DE LOS CUSTODIOS DE LA PIEDRA

“Estaré allí cuando se me necesite”.

Los Custodios de la Piedra suelen anteponer los intereses de los demás a los suyos propios. La fiabilidad es uno de sus principios fundamentales y se esfuerzan por no decepcionar nunca a nadie. Ayudan a desconocidos que lo necesitan y siempre encuentran tiempo para apoyar a sus amigos, lo que a veces los lleva a aceptar grandes proyectos que son más de lo que pueden abarcar. Les encanta desafiarse a sí mismos y abordan incluso las situaciones más abrumadoras con una actitud positiva.

Para un Custodio de la Piedra, el trabajo en equipo es algo apreciado, incluso sagrado. Los miembros de esta orden cultivan sus habilidades sociales y aprenden a conectarse incluso con las personalidades más agresivas. Cuando trabajan con un mismo grupo durante periodos prolongados, suelen coordinar a todo el mundo para que trabajen juntos de manera eficiente y efectiva y, después de un trabajo bien hecho, suelen ser generosos con los elogios.

Sin embargo, la mayoría también son extraordinariamente tercos. No les gusta admitir la derrota, retirarse o dejar proyectos sin terminar, y casi siempre son los últimos en abandonar el campo de batalla o la zona de trabajo. Más que cualquier otra orden, se niegan a reinterpretar sus juramentos por conveniencia, y muchos desarrollan el hábito del autosacrificio para cumplirlos.

Más allá del Primer Ideal (ver “Juramento de Ideales” antes en este capítulo), cada uno de ellos se centra en apoyar humildemente a los necesitados y ayudar a las personas a lograr sus sueños. Si bien cada Custodio de la Piedra expresa las Palabras a su manera, todos tienden a seguir ciertos patrones. Las secciones que siguen sugieren expresiones comunes que puedes usar para inspirar tus propios juramentos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Daré un paso adelante cuando los demás retrocedan”.

En esencia, el Segundo Ideal trata de la confiabilidad, de superar obstáculos aparentemente imposibles que otros rehúyen. En lugar de derrumbarte bajo el peso de un desafío, haces todo lo que está a tu alcance para estar a la altura de las circunstancias con alegría. No flaqueas, no te rompes, no te rindes ni cedés; una vez das tu palabra, o la cumples o mueres en el intento. Pero lo que es aún más importante, como Custodio de la Piedra, te comprometes a estar donde se te necesita y a hacer lo que se te pide para apoyar a tus amigos y aliados.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Acepta desafíos y tareas difíciles, especialmente las que otros ya han rechazado.
- ♦ Apoya a tus amigos y aliados en sus momentos de duda, debilidad o lucha.
- ♦ Niégate a rendirte ante la adversidad. A través de la improvisación, la resolución inteligente de problemas o la pura determinación, sal adelante junto con aquellos que confían en ti.

EL TERCER IDEAL

“Seré la base sobre la que los demás puedan construir”.

En muchos sentidos, el Segundo Ideal es ego-céntrico, lo que hace que los Custodios de la Piedra se comparen con los demás y se esfuerzen por estar siempre por encima. Por otro lado, el Tercer Ideal requiere que reconozcas que eres solo una pieza de un todo mayor, y que es tu deber utilizar la fuerza y la fiabilidad que has cultivado para apoyar a todo aquel que te necesita, no solo a unos pocos elegidos. Tus aspiraciones siempre deben quedar en segundo plano frente a las personas a las que sirves.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Brinda ayuda a las personas que parecen estar necesitadas, especialmente si son demasiado tercas como para pedir la por sí mismas.
- ♦ Retrasa tus propias metas y otras ambiciones, o incluso no las logres, con el fin de ayudar a otros a lograr las suyas.
- ♦ Ponte en peligro por una causa que no te beneficia directamente.

EL CUARTO IDEAL

Los dos ideales anteriores enseñan a aceptar firmemente las dificultades para poder superarlas, especialmente al servicio de los demás. Sin embargo, esto hace que muchos Custodios de la Piedra nieguen no solo sus deseos personales, sino también sus necesidades esenciales. Aunque las palabras específicas son personalizadas para cada individuo, el Cuarto Ideal admite que es imposible ayudar constantemente a los demás si no te preocupas por ti mismo. Existe una diferencia entre sacrificar tus intereses y sacrificar tus necesidades; este Ideal requiere que aprendas esa diferencia. Debes pedir y permitirte recibir los cuidados que necesitas, lo cual te permite seguir sirviendo a los demás sin derrumbarte ante tus propias expectativas.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:



- ♦ Esfuérzate tanto en mantener tus juramentos del Segundo y Tercer Ideal que acabes por agotarte, ignorando tus necesidades tan drásticamente hasta el punto que te derrumbes o casi perezcas.
- ♦ Realiza una introspección: ¿qué necesidades has ignorado en pos de los demás? ¿Has estado comiendo y descansando de manera adecuada? ¿Has mantenido tu sistema de apoyo? ¿Has ignorado la importancia de tu propia vida?
- ♦ Toma medidas para abordar tus necesidades: acércate a las personas que se preocupan por ti y habla sobre las necesidades que has estado ignorando. Planifica con ellas para adquirir hábitos más saludables que te permitan seguir apoyando a los demás sin sacrificar tu salud mental, emocional y física.
- ♦ Permítete confiar en tu sistema de apoyo. Cuando te hagas cargo de un proyecto demasiado grande, no tengas reparos en pedir ayuda a los demás. Cuando entres en batalla al servicio de otro, no dudes a la hora de pedir refuerzos.

HISTORIA DE LOS CUSTODIOS DE LA PIEDRA

Durante las Desolaciones, los Custodios de la Piedra actuaron como tropas terrestres de élite. Eran reconocidos como los mejores soldados de los Radiantes, aunque los Corredores del Viento a menudo les disputaban este título. Generalmente operaban en unidades compuestas completamente por miembros de su orden, pero también podían ser llamados para liderar unidades de tropas no investidas u ofrecer apoyo a los Radiantes de otras órdenes. Eran conocidos por enfrentarse a cualquier adversidad con alegres expectativas y por nunca dejar atrás a sus aliados durante una retirada estratégica. Si bien los Custodios de la Piedra generalmente no eran inventores o creadores, tenían fama de resolver problemas mediante la improvisación. Incluso en las situaciones más extremas y con los mínimos recursos, su mera presencia podía hacer aumentar las probabilidades de éxito. Esta fiabilidad les valió el respeto y aprecio de todas las demás órdenes, incluso de los Corredores del Viento, sus amistosos rivales.

En tiempos de paz entre Desolaciones, muchos Custodios de la Piedra organizaban competiciones y participaban en ellas, especialmente ligas deportivas y torneos de lucha. La participación estaba abierta a todo el mundo y, generalmente, estos eventos atraían multitudes de espectadores que, a su vez, apostaban en abundancia. Otros Custodios de la Piedra amaban el aire libre y se embarcaban en expediciones para explorar las regiones menos conocidas de Roshar. Otros preferían simplemente ayudar a las comunidades, ya fuera viajando para encontrar a los necesitados o quedándose en casa para ayudar a sus vecinos.

En la época moderna, un pequeño pero creciente número de Custodios de la Piedra lucha en la guerra contra Odium. Al permanecer fieles a su papel de jugadores

secundarios, ninguno de ellos ha ganado fama o ha asumido un papel destacado, pero ayudan a los Radiantes modernos de Urithiru en sus empeños. Entre ellos se encuentran Dami, el Muralla de Tormenta, que luchó en la guerra en Emul, así como la mujer iriali Zu y su compañero cumbrespren Ua'pam, que se unieron a una delegación diplomática a la capital honorspren, Integridad Duradera, para suplicar a los spren que se vincularan a más Corredores del Viento.

CUMBRESPREN

Para convertirte en un Custodio de la Piedra debes vincularte con un cumbrespren, la personificación de las montañas.

ASPECTO DE LOS CUMBRESPREN

En el Reino Cognitivo, los cumbrespren son anchos de hombros y altos; generalmente superan los dos metros diez de altura. Cada uno de ellos parece estar hecho de una sola roca, pero entre individuos, los colores y texturas de dichas rocas presentan una enorme variedad. Algunos cumbrespren son tan suaves como el mármol pulido, mientras que otros son ásperos y porosos como el basalto. La forma de cada cumbrespren está atravesada por una red única de fisuras, que a menudo se asemejan a glifos u otros símbolos. Sus ojos, bocas, fosas nasales, canales auditivos y fisuras emiten un brillo suave y e incandescente, aunque su piel solo está ligeramente cálida al tacto. Como sugiere su apariencia, los cumbrespren se mueven con fuerza, y tanto sus movimientos como su voz suenan como piedra molida. No pueden cambiar de forma y su ropa no forma parte de su esencia, por lo que generalmente importan prendas unkalaki y las usan como ellos.

Mientras están en el Reino Físico, los cumbrespren aparecen como versiones en miniatura de sí mismos, de solo unos diez centímetros de altura. Sin embargo, en el Reino Físico, no presentan necesariamente fisuras o rasgos faciales, ni brillan con luz incandescente, lo que los hace asemejarse a una figura humanoide tallada en roca.

CULTURA DE LOS CUMBRESPREN

La cultura de los cumbrespren tiene muchos paralelismos con la de los unkalaki de los Picos Comecuernos, desde la constitución de su cuerpo y su moda preferida hasta sus patrones de habla y peculiaridades.

Al igual que los unkalaki, los cumbrespren tienden a ser pacifistas (aunque no juzgan si su Radiante vinculado no está de acuerdo), evitan la violencia, a menos que sea absolutamente necesaria, y dan un valor mucho mayor a proveer y cuidar de la familia que a la destreza marcial.

La cultura de los cumbrespren no está centralizada y en Shadesmar viven varias tribus diferentes. A diferencia de las tendencias monolíticas de otras culturas spren, sus tribus presentan una gran variedad de opiniones y valores culturales, y hay bastante rivalidad entre ellas. Algunas tribus encuentran alegría en el regreso de los Radiantes, mientras

que otras siguen resentidas por la Traición y no sienten más que desprecio por los nuevos caballeros y los spren que se vinculan a ellos; al mismo tiempo, otras tribus tienen todas las opiniones posibles entre un extremo y otro.

NOMBRES DE CUMBRESPREN

Como era de esperar, las convenciones de nomenclatura de los cumbrespren son similares a las de los unkalaki. Dichos nombres incluyen Autu, Hinlan'ai, Kun'ai'lam, Ku'tah'no, Lun'ha'ua, Na'mi'ahu, Nua'lan, Tik'he'aku, Toam'ul y Una'tanu.

PREFERENCIAS PARA EL VÍNCULO

Cuando un cumbrespren busca un Radiante potencial para establecer un vínculo, tiende a valorar a las personas joviales y serviciales. La mayoría de ellos disfruta mucho de la conversación y la competición amistosa, por lo que a menudo buscan personas sociables o atléticas, especialmente si a la persona le gusta formar parte de un grupo unido.

TALENTO PRINCIPAL DE CUSTODIO DE LA PIEDRA

Cuando un Custodio de la Piedra completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con cumbrespren (en este capítulo) y a los árboles de talentos Cohesión y Tensión (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un cumbrespren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te fueras acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a Investidura, comenzando con una Investidura máxima de 2 + tu Discernimiento o Presencia (el que es mayor). Ahora puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de Cohesión y Tensión.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

CÓMO INTERPRETAR A UN CUMBRESPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona unas pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si te vinculas con un cumbrespren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. A diferencia de muchos spren Radiantes, los cumbrespren son visibles y audibles para otros personajes, por lo que cualquier interacción con ellos tiene la posibilidad de revelar su posición (y probablemente la tuya). Sin embargo, los cumbrespren se camuflan bien en entornos rocosos y pueden esconderse dentro de las piedras (ver “Interacción física” a continuación), lo cual los hace extremadamente difíciles de detectar.

Interacción física. Los cumbrespren son casi incorpóreos en el Reino Físico. No pueden atravesar la mayoría de los materiales, pero pueden moverse a través de la piedra y otros materiales terrosos y ocuparlos como si fueran el propio aire. Mientras están dentro de la piedra, su vista, oído y capacidad de hablar de forma audible no se ven limitados de ninguna manera.

Cuando un cumbrespren abandona su escondite rocoso, es como si saliera de la roca. La piedra se vuelve a unir y completar rápidamente, y no queda rastro alguno del paso del cumbrespren.

► o ➤ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los cumbrespren pueden ayudar a apoyar y coordinar individuos (especialmente los más indisciplinados), también en pruebas de Atletismo y en las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.



UN CUMBRESPREN
EN EL REINO FÍSICO



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades Cohesión y Tensión.

VÍNCULO CON CUMBRESPREN

★ SEGUNDO IDEAL (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

∞ TRABAJO EN EQUIPO COHESIVO

Prerrequisito: Cohesión 2 o más; Tensión 2 o más; pronunciar el Primer Ideal

Al Obtener ventaja mientras te queda Investidura, la siguiente prueba que un aliado hace contra ese objetivo obtiene una ventaja, y nada puede obligarte a moverte ni a quedar Tumbado.

★ TERCER IDEAL (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquivada Radiante.

∞ INVESTIDO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquivada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu nivel actual.

CUSTODIO DE LA PIEDRA

CAMINO RADIANTE

COHESIÓN

► LANZA DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para realizar un ataque a distancia de Cohesión contra Física de un objetivo situado a 18 metros o menos, tira 2d4 de daño por golpe.

► SOCAVÓN

Gastas 1 punto de Inversión y realizas una prueba de Cohesión contra Cognitiva de los objetivos que eliges que se encuentran sobre un suelo de piedra. Si la superas, el objetivo se hunde en el suelo y queda Inmovilizado.

∞ A TRAVÉS DE LA PIEDRA

Usas tus potencias y tus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ COHESIÓN SUELTA

Prerrequisito: Cohesión 4 o más

Usas Cohesión sobre cualquier material sólido que no está vivo, Invertido, o infuso con luz tormentosa.

► RECUERDOS DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para comunicarte con piedra que estás tocando. Si requiere interpretación, haz una prueba de Cohesión (CD determinada por la DJ).

► EXCAVAR TÚNEL

Gastas 1 punto de Inversión para moverte a través de la piedra como si fuera terreno difícil, dejando un túnel de 1,5 metros detrás de ti.

∞ ESCULTURA DE PIEDRA VERDADERA

Prerrequisito: Cohesión 2 o más
Esculpes piedra profusa y detalladamente sin gastar acciones ni tiempo adicional.

★ TIERRA FLUIDA

Después de usar Cohesión, esculpes la piedra bajo tus pies y te propulsas en cualquier dirección hasta 1,5 metros x tus grados en Cohesión.

TENSIÓN

↶ PARADA DE TENSIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Antes de que tú o un aliado sufráis un rasguño o un impacto de un ataque, gastarás Inversión para infundir la ropa del objetivo, incrementar su Defensa física en 2 y, potencialmente, hacer que el ataque falle.

★ ARMAMENTO TRUCADO

Gastas 1 punto de Inversión para incrementar la cercanía de tu arma cuerpo a cuerpo a 3 metros. Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo, gasta  o 2 puntos de concentración para infundir Tensión a un objeto que el objetivo está sujetando.

∞ MAESTRÍA DE TEJIDOS

Prerrequisito: Tensión 2 o más
Usas Tensión para crear objetos complejos y detallados.

► CONTROL DELICADO

Gastas Inversión para infundir un objeto que puedes controlar con ► mientras lo tocas. Puede moverse hasta 7,5 metros por superficies, llevar a cabo tareas y realizar ataques usando tu Tensión.

► RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Finalizas las infusiones de Tensión en tu cercanía y recuperas su Inversión restante.

∞ TENSIÓN EXTENDIDA

Tus infusiones de Tensión solo gastan 1 punto de Inversión por un número de rondas equivalente a tus grados en Tensión. Mientras tengas Inversión, podrás mantener libremente las infusiones de Tensión sobre los objetos que sujetas.

∞ TENSIÓN SUPERFICIAL

Usas Tensión para incrementar la tensión superficial de un líquido y caminar sobre él como si fuera terreno sólido.

∞ URDIDOR

Tu efecto Defensa endurecida aumenta la Defensa física de tu objetivo en 4 en lugar de 2. Cuando creas un arma temporalmente con Tensión, obtienes un d4 de daño adicional.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- 2 acciones
- 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↶ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

TALENTOS DE VÍNCULO CON CUMBRESPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con cumbrespren para el camino del Custodio de la Piedra.

ADOPTAR ESCUDERO (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a tomar a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Como Custodio de la Piedra, puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu nivel actual. Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de unespren como **armadura esquirlada Radiante** (ver capítulo 7).

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Trabajo en equipo cohesivo

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu cumbrespren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás usar Aumentar como ► y no necesitarás gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (CUSTODIO DE LA PIEDRA)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquirlada Radiante (ver capítulo 7).

TRABAJO EN EQUIPO COHESIVO

Prerrequisito: Cohesión 2 o más; Tensión 2 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Los Custodios de la Piedra se esfuerzan por ejemplificar la determinación y el trabajo en equipo. Su resolución muestra a sus aliados dónde aguantar la posición de manera intuitiva.

Después de usar la acción Obtener ventaja mientras tienes 1 punto de Investidura o más, tengas éxito o fracasas, la siguiente prueba que un aliado haga contra ese objetivo obtiene una ventaja. Hasta el final de tu siguiente turno, mientras estés sobre piedra, no podrás moverte contra tu voluntad ni quedar Tumbado.

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).



Como muchos otros spren en Shadestmar,
los cumbrespren llevan ropa humana.

La moda cumbrespren
y hasta cierto punto,
también sus rasgos, me
recuerda a los de los
unkalaki.

Las grietas de su piel
no parecen afectarlos
en nada.

Algunas de esas
grietas casi
parecen formar
glifos o símbolos.



Existe una variedad de colores y texturas en sus formas
pétreas tan amplia como la que pudiera imaginar cualquier
geólogo. Pueden ser lisos como el mármol pulido o rugosos
como el basalto poroso.



En el Reino Físico, los cumbrespren pueden
desaparecer en el interior de la piedra para ocultarse.
Reaparecen emergiendo de otra piedra cercana,
aunque sea pequeña como pedacitos de gravilla.

En el Reino
tintaspren puede
tamaño, pero no
Pueden hacerse
como un humano, o
como una nota
pero siempre
su propio a

o, los cenizaspre
sobre una superfic
n, parecen quemar
an la superficie int



Una Danzante del Filo se desliza a través del conflicto y, detrás de ella, su compañero cultivacispren la sigue en una línea de enredaderas recubiertas de cristales. La Danzante del Filo se desliza sobre obstáculos y a través de estrechos agujeros mientras sus enemigos blanden fútilmente sus armas en el aire a su paso. Por donde se desliza, las heridas de los aliados se curan, brillando con luz tormentosa, mientras que los enemigos se encuentran con cortes y morados que apenas tienen tiempo para procesar.

Encima de la escalera derrumbada, personas heridas lloran desde el segundo piso. Un Danzante del Filo saca una semilla de lianabrote de su bolsillo y la infunde con luz tormentosa para crear una ráfaga de zarcillos que conducen al nivel superior. Después de trepar ágilmente por las enredaderas, cura a los heridos, los conduce a un lugar seguro y pasa a la siguiente casa.

Une Danzante del Filo prepara el centro comunitario para el próximo grupo de residentes que vendrá en busca de apoyo y consuelo. La reciente batalla fue encarnizada y la gente de este pueblo perdió a muchos seres queridos. Lo mínimo que le Danzante puede hacer es proporcionarles un espacio para hablar y llorar en un entorno seguro.

El deber principal de un Danzante del Filo es brindar servicio y ayuda a la gente de a pie. Estos Radiantes generalmente prefieren evitar el combate y, en su lugar, usan sus potencias de Abrasión y Progresión para realizar el triaje de los heridos, rescatar a los atrapados y proporcionar cobertura para los no combatientes. Sin embargo, cuando es necesario, los Danzantes del Filo revelan su gracia mortal, atormentando a sus oponentes con su velocidad, su capacidad de escurrirse literalmente y su habilidad para hacer crecer obstáculos y jaulas a partir de plantas.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA DANZANTES DEL FILO

Los Danzantes del Filo provienen de todos los ámbitos de la vida, aunque deben preocuparse más por el servicio y la defensa de la gente común que por impresionar a los poderosos. Aquellos más atraídos por la orden a menudo crecieron en la indigencia o saben bien qué significa pasar por situaciones difíciles, y los practicantes religiosos, los médicos y otros funcionarios públicos a menudo se sienten cautivados por la orden. Por lo tanto, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Danzante del Filo:

- ♦ Agente (Ladrón)
- ♦ Cazador (Rastreador)
- ♦ Enviado (Diplomático, Fiel o Mentor)
- ♦ Erudito (Cirujano)
- ♦ Líder (Campeón)

FILOSOFÍA DE LOS DANZANTES DEL FILO

“Recordaré”.

En medio de un conflicto bélico, es muy fácil perder la visión global, prestar atención solo a las personas importantes e intentar poner distancia emocional abstrayendo los costes y las bajas. Cuando los líderes y los Radiantes pierden de vista las vidas y los sustentos que se esconden detrás de esas cifras, las consecuencias para la gente común que no tiene voz ni voto en la sala de guerra pueden llegar a ser desastrosas. El deber más sagrado de un Danzante del Filo es defender y cuidar a esta gente de a pie (la clase trabajadora y los soldados rasos “prescindibles”) y recordar a los poderosos a quienes sirven realmente.

Los Danzantes del Filo tienden a ignorar a la alta sociedad. A cambio, los miembros de los estamentos superiores a menudo los miran con desdén. La orden generalmente evita la batalla y, en su lugar, cura, rescata y hace el triaje. Proporcionan cuidados incluso a sus oponentes, ya que los combatientes enemigos también son personas con vidas plenas que otros ignoran intencionadamente. Sin embargo, si sienten que no tienen otra opción, también luchan y matan.

Más allá del Primer Ideal (ver “Juramento de Ideales” antes en este capítulo), cada uno de ellos se centra en recordar y servir a las personas que otros pasan por alto, ya sean amigos o enemigos.

Si bien cada Danzante del Filo expresa las Palabras a su manera, tienden a seguir ciertos patrones. Las secciones que siguen sugieren expresiones comunes que puedes usar para inspirar tus propios juramentos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Recordaré a quienes han sido olvidados”.

Tanto en la batalla como en la vida cotidiana, muchas personas se quedan en el olvido: los que no tienen familia, los de bajo rango, los indigentes, los encarcelados, los esclavizados, los enfermos, los moribundos. El Segundo Ideal te obliga a ser testigo de las vidas de estas personas. Incluso cuando todos los demás han olvidado, un Danzante del Filo recuerda. Cuando derriba a un enemigo, a menudo se detiene para conocer su nombre y sus últimas palabras, y así continuar con su recuerdo.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Busca a personas que se encuentren en los márgenes de la sociedad y lleva su memoria contigo. Aprende todo lo que puedas sobre ellas (su nombre, sus necesidades, sus deseos) y cuídalas sin suposiciones ni juicios.
- ♦ Toma nota constantemente sobre las vidas de las personas, sus necesidades, y cómo ayudaste (o no pudiste ayudar). Ten a mano esas notas para que tu personaje pueda acceder a ellas con facilidad.

EL TERCER IDEAL

“Escucharé a quienes han sido ignorados”.

Incluso dentro de los límites de la sociedad y la comunidad, los líderes y políticos a menudo sirven a sus propios intereses por encima de las necesidades de su gente. A raíz de esto, suelen ignorar a trabajadores, agricultores, comerciantes, soldados rasos y otras personas con ocupaciones más “ordinarias”. El Tercer Ideal te enseña a estar atento en busca de personas en apuros y escucharlas con amabilidad, incluso a aquellas cuyas necesidades no son evidentes a primera vista.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Busca a personas que tengan necesidades insatisfechas: un granjero que sufre una plaga, una persona atrapada en una situación doméstica tóxica, una persona que sufre y anhela que alguien la escuche con empatía. Presta atención a historias como estas con amabilidad y paciencia, y haz que esas personas se sientan escuchadas y vistas. Después, haz lo que puedas para ayudarlas o conectarlas con alguien que pueda atender mejor sus necesidades. Incluso si no puedes ayudar personalmente, el simple acto de escucharlas y hacer que se sientan escuchadas tiene un valor incalculable.
- ♦ Sigue tomando notas sobre las vidas de las personas, sus necesidades y cómo ayudaste (o no pudiste ayudar).



EL CUARTO IDEAL

Para los dos juramentos anteriores, aprendiste a buscar, recordar y escuchar. Aunque las palabras específicas del Cuarto Ideal son individualizadas para cada Danzante del Filo, este juramento te incita a llevar las preocupaciones de la gente de a pie a quienes tienen el poder de abordarlas. Es probable que no hayas podido ayudar a todas las personas con las que te has topado, pero como Danzante del Filo, puedes darles voz. Este Ideal te obliga a hacerlo.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Cultiva alianzas con personas poderosas que puedan abordar necesidades a una escala mayor de la que tú podrías en solitario: políticos, oficiales de alto rango, monarcas, asesores y otros que se encuentren cerca de la cima de su sociedad.
- ♦ Revisa tus notas sobre las personas a las que no pudiste ayudar mientras trabajabas para alcanzar el Segundo y Tercer Ideales; luego, aprovecha tus nuevas conexiones para brindar la ayuda que no pudiste con anterioridad.
- ♦ Hablando con los afectados, identifica un problema sistémico que dañe desproporcionadamente a la gente común y busca el modo de solucionarlo. Puede que no lo consigas, pero esfuérzate en ello hasta que tu cultivacisprenta sienta que has hecho todo lo que podías.

HISTORIA DE LOS DANZANTES DEL FILO

Antes de la Traición, los Danzantes del Filo eran quizás los menos militantes de los Caballeros Radiantes, incluso en tiempos de guerra. A diferencia de otras órdenes, no estaban organizados como una fuerza militar principal, sino que distribuían a sus miembros, por lo que la mayoría de los asentamientos importantes contaban con al menos un Danzante del Filo en asignación permanente en proporción a la población local. Dentro de esos pueblos y ciudades, brindaban curación por Regeneración y trabajaban por el bien común, a veces sirviendo como consejeros o líderes espirituales, dependiendo de sus puntos fuertes a nivel personal. Estos Radiantes eran amados por la gente de a pie por sus cuidados y misericordia. Incluso los miembros de la alta sociedad admitían a regañadientes que los Danzantes del Filo eran de los Radiantes más elegantes, refinados y elocuentes.

Durante las Desolaciones, la mayoría de los Danzantes del Filo permanecieron en sus puestos en caso de un ataque de los Portadores del Vacío, pero algunos sirvieron como exploradores, médicos o fuerzas especiales junto con los Corredores del Viento o los Rompedores del Cielo. Gracias a la combinación de velocidad, agilidad y casi indestructibilidad que otorgaban las oleadas de Danzantes del Filo, otras órdenes Radiantes los veían con mucho respeto. Sin embargo, su tendencia a poner las necesidades de la gente común por encima de los mandatos directos ocasionalmente chocaba de frente con las otras órdenes. Por ejemplo, cuando los antiguos Radiantes abandonaron su ciudad capital Urithiru, los Danzantes del Filo priorizaron la reubicación de la población desplazada, mientras que otras órdenes se centraron en registrar mensajes en el archivo de gemas (que los Radiantes modernos descubrieron miles de años después). Estas tendencias hicieron que algunos líderes y estrategas sintieran que los Danzantes del Filo ignoraban el objetivo general con demasiada frecuencia.

Se cree que una joven ladronzuela, Lift, fue la primera persona en establecer un vínculo con un cultivacispren en los miles de años transcurridos desde la Traición. Creció en las calles de Rall Elorim y luego empezó a viajar por Roshar cuando era una adolescente. Lift sobrevivió colándose en domicilios acaudalados para sustraer un bocado de su cena, sin llevarse nada más. Durante sus aventuras, llegó al Valle de la Vigilante Nocturna, pero cuando Lift buscó una bendición, fue la propia esquila Cultivación quien le contestó. Lift pidió seguir siendo ella misma incluso cuando todo lo demás saliera mal, y Cultivación le otorgó habilidades únicas y poderosas. Desde la perspectiva del consejo de cultivacispren conocido como el Anillo (ver “Cultura de los cultivacispren”), esto fue una señal del favor de Cultivación, por lo que envió al spren Wyndle para vincularse a Lift y convertirla en una Danzante del Filo.

Desde Lift, el Anillo ha elegido a otros individuos como candidatos a Danzantes del Filo y la orden no deja de crecer. Todos los Danzantes del Filo conocidos sirven a la coalición de monarcas en Urithiru bajo el mando de Dalinar Kholin.

CULTIVACISPREN

Para convertirte en un Danzante del Filo debes vincularte con un cultivacispren.

ASPECTO DE LOS CULTIVACISPREN

En el Reino Cognitivo, los cultivacispren adoptan una forma humanoide hecha de enredaderas estrechamente entrelazadas que imitan la musculatura. En algunos casos, estas enredaderas tienen una textura sutil que recuerda a la tela áspera, pero los cultivacispren no forman ropa como parte de su esencia. Sus ojos y dientes son de cristal translúcido, y sus manos también son cristalinas, aunque con la flexibilidad y movilidad de la carne. En la coronilla, y a lo largo de su pelo, que parece una enredadera, la mayoría de los cultivacispren tienen más cristales.

Mientras se encuentran en el Reino Físico, los cultivacispren se muestran como un tejido de enredaderas salpicadas de suave cuarzo. “Crecen” rápidamente en la dirección de su movimiento, su rastro se vuelve cristalino y luego se disipa en forma de polvo. Cuando conversan, a menudo se enroscan y contorsionan para asemejarse a una cara, aunque no necesitan hacerlo para hablar.

CULTURA DE LOS CULTIVACISPREN

A diferencia de muchos otros spren inteligentes, los cultivacispren no tienen su propia nación o ciudades dentro de Shadesmar, sino que viven entre otras culturas spren, a menudo trabajando como jardineros. Esta “jardinería” normalmente implica manifestar objetos a partir de cuentas de almas y organizarlos ingeniosamente para construir elaboradas estructuras. Muchos cultivacispren se especializan en torno a un tipo particular de objeto, como mesas, sillas o puertas.

La mayoría de los cultivacispren también se adornan con las modas del Reino Físico, aunque a veces usan esos ropajes de manera distinta a la de la cultura de origen.

A pesar de no contar con un centro cultural geográfico, los cultivacispren son liderados por un consejo gubernamental conocido como el Anillo. En la era moderna, el Anillo selecciona a las personas a las que cree dignas de convertirse en Danzantes del Filo y envía a determinados cultivacispren para que establezcan vínculos con ellas.

NOMBRES DE CULTIVACISPREN

Los nombres de los cultivacispren suelen estar inspirados en fenómenos naturales, especialmente de la vida vegetal, aunque otros utilizan convenciones de nomenclatura antiguas que los habitantes físicos de Roshar han olvidado hace mucho tiempo. Algunos nombres apropiados son Althaine, Floriana, Glykis, Hedera, Hortus, Phyllium, Pollene, Typh, Verdo y Vlanala.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

Mientras que otros spren suelen mostrar cierto grado de cautela, o incluso hostilidad, hacia los vínculos de Nahel y el regreso de los Radiantes, la mayoría de los cultivacispren parecen totalmente entusiasmados. Algunos de ellos no eligen a sus compañeros de vínculo individualmente; es el Anillo quien determina estas asignaciones, prefiriendo personas con profunda empatía o que alimentan otras formas de vida (como cuidadores, granjeros y médicos). El Anillo también prioriza a aquellas personas que creen que son favorecidas por la Madre Bendita, Cultivación, a quien todos los cultivacispren veneran.



UN CULTIVACISPREN
EN EL REINO FÍSICO

TALENTO PRINCIPAL DE DANZANTE DEL FILO

Cuando un Danzante del Filo completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con cultivacispren (en este capítulo) y a los árboles de talentos Abrasión y Progresión (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un cultivacispren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te fueras acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a Investidura, comenzando con una Investidura máxima de 2 + tu Discernimiento o Presencia (el que es mayor). Ahora puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de Abrasión y Progresión.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

CÓMO INTERPRETAR A UN CULTIVACISPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona unas pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si te vinculas con un cultivacispren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. Un cultivacispren puede hacerse visible y audible para quien quiere; de lo contrario, los cultivacispren en el Reino Físico son generalmente invisibles e inaudibles para los seres físicos que no cuentan con la capacidad específica de percibir a los spren. Sin embargo, cuando los cultivacispren se mueven, sus enredaderas cristalinas son temporalmente visibles antes de disiparse en polvo, lo cual les dificulta moverse con sigilo.

Interacción física. Los cultivacispren son casi incorpóreales en el Reino Físico. No pueden atravesar objetos, pero están hechos de finas enredaderas, lo cual les permite pasar a través de huecos con un diámetro de entre dos y tres centímetros.

▷ o ↻ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, pueden ayudar a encontrar un punto intermedio en una discusión, o a que comprendas a alguien con quien no compartes cultura o idioma (aunque tiene que poder hablar al menos un idioma), las pruebas de Perspicacia y las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades Abrasión y Progresión.

VÍNCULO CON CULTIVACISPREN

★ SEGUNDO IDEAL (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 4 o más;

pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

∞ GRACIA DEL DANZANTE DEL FILO

Prerrequisito: Abrasión 2 o

más; Progresión 2 o más; pronunciar el Primer Ideal

Mientras tengas Investidura, obtendrás una ➤ adicional para Evitar peligro o Esquivar sin gastar concentración.

★ TERCER IDEAL (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 8 o más;

pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquirrada Radiante.

∞ INVESTIDO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 13 o más;

pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquirrada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el

Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

DANZANTE DEL FILO

CAMINO RADIANTE

ABRASIÓN

∞ MOVIMIENTO SIN FRICCIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal
Mientras estés infuso con Abrasión, aumenta tu movimiento en 3 e ignora Ralentizado.

∞ PATINAJE GRÁCIL

Cuando usas Patinar y su acción gratuita de Movimiento, no estás obligado a moverte en línea recta.

★ OBJETIVO RESBALADIZO

Mientras estés infuso con Abrasión, los ataques no pueden hacerte un rasguño y las Acometidas reactivas contra ti sufren una desventaja.

★ COMBATIENTE ESCRURRIDIZO

Mientras estés infuso con Abrasión, podrás interrumpir una acción de Moverse con otras acciones. Infliges daño adicional si atacas cuando te estás moviendo.

★ ABRASIÓN INVERSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal
Puedes aumentar la fricción de un objeto o zona, cancelando el terreno difícil y otorgando una ventaja para interactuar con él.

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Al inicio de tu turno, puedes poner fin a cualquier número de infusiones para recuperar su Investidura restante.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ PATINAJE FLUIDO

Mientras tienes Investidura, estás infuso con Abrasión y Patinar te cuesta 1 punto menos de concentración.

PROGRESIÓN

▶▶ REGENERACIÓN DE LESIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal
Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un objetivo se recupere de una lesión temporal, o 3 puntos para que se recupere de una permanente.

★ REVITALIZACIÓN RÁPIDA

Prerrequisito: Progresión 2 o más
Cuando usas Revitalizar, recuperas una cantidad de salud igual a 1d6 + tu modificador de Progresión. Mientras tengas Investidura, tú y los objetivos de Regeneración podréis añadir tu modificador de Progresión a las tiradas de lesión.

∞ REGENERACIÓN EXTENDIDA

Tus infusiones de Regeneración solo gastan 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Progresión.

▶▶▶ DESDE EL ABISMO

Prerrequisito: Progresión 3 o más
Gasta 3 puntos de Investidura para devolver a la vida a un personaje dispuesto, que haya muerto durante el último minuto.

▶▶ CRECIMIENTO EXPLOSIVO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal
Gasta 1 punto de Investidura para hacer que en una zona crezcan plantas de manera inmediata. Haz un ataque de Progresión contra Física de los personajes que elijas y tira 2d4 de daño por golpe o laceración.

∞ CRECIMIENTO DESMESURADO

Cuando infundes Crecimiento en una planta, haz una prueba de Progresión (CD 15) para hacer que crezca muy por encima de los límites de tamaño y fortaleza de su especie.

★ PROGRESIÓN FIABLE

Prerrequisito: Progresión 2 o más
Cuando hagas una tirada de Progresión, podrás hacer que el resultado sea igual a tus grados en Progresión.

∞ FUENTE DE VIDA

Te cuesta una ▶ menos usar la Progresión y sus talentos.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↶ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

TALENTOS DE VÍNCULO CON CULTIVACISPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con cultivacispren para el camino del Danzante del Filo.

ADOPTAR ESCUDERO (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de que hayan establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de vidaspren como **armadura esquirrada Radiante** (ver capítulo 7).

GRACIA DEL DANZANTE DEL FILO

Prerrequisito: Abrasión 2 o más; Progresión 2 o más, pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Has dominado la gracia sobrenatural que se atribuía a los Danzantes del Filo de antaño.

Después de empezar tu turno con 1 punto de Investidura o más, obtienes una ➤ adicional, que puedes usar solo para Evitar peligro o Esquivar. Si usas la reacción de Esquivar de esta manera, ignora su coste de concentración.

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Gracia del Danzante del Filo

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu cultivacispren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, puedes usar Aumentar como ➤ y no necesitas gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (DANZANTE DEL FILO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquirrada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).



Los cultivacispren parecen estar compuestos de enredaderas vivas que se entrelazan en sutiles patrones como una tela de tejido cuyos hilos son casi invisibles al ojo humano.

A menudo trabajan como comerciantes y mercaderes en Shadessar, lo que les permite mantener relaciones con casi todos los grupos de spren, incluso con quienes en general muestran hostilidad unos contra otros.



Sus manos, ojos y dientes parecen estar hechos de un cristal perfecto, claro, pero aun así repleto de reflejos de luz. Sus manos son tan flexibles y naves como la carne, pero sus dientes resultan firmes como el hueso.



En el Reino Físico, acostumbra a aparecer como un ondeante río de enredaderas y cristales que brotan, se entrelazan y se descomponen en polvo al cabo de breves momentos mientras se desplazan sinuosos por una superficie.



A veces muestran un rostro expresivo y similar al de los humanos que se parece al que tienen en el Reino Cognitivo.

Su ropa se co
que sus cuerpo
entre los unifor
tónicas sueltas
esto al vestir p
en ciertos aspe
creencias perso
más de lo que po
el caso en un hu

levan unas espadas
de acero muy reales

rectos en Shadessar
adoptar cualquier f
tan a los vientospr
visibles

En el R
desaparecer
Reaparece
aunque se



ESCULTORES DE VOLUNTAD

CAMINO RADIANTE

En un destello de luz, una Escultore de Voluntad aparece frente a un grupo de soldados, que se encuentran con las palmas de las manos en el suelo, a los pies de sus enemigos. La piedra debajo de la escuadra enemiga se convierte en un lodazal y todos se hunden hasta la cintura antes de que el suelo se vuelva a solidificar y los deje atrapados. Le Escultore de Voluntad regresa al Reino Cognitivo para prepararse para la siguiente contingencia.

Encadenados en una celda, los prisioneros se encogen de miedo ante los sonidos de la batalla que retumban a través de la piedra. Sus cadenas se aflojan inesperadamente. Con la boca abierta, los prisioneros observan cómo la pared que hay tras ellos se derrite como crem fresco. Más allá, ven a un Escultor de Voluntad tarareando mientras su compañero lumispren palpita, ambos a un ritmo tranquilizador. Los cautivos son libres.

Con lágrimas en los ojos, una familia observa cómo su casa destruida se alza de los escombros. La piedra vuelve a su sitio, aparentemente por voluntad propia, emergiendo entera e intacta. La Escultora de Voluntad se aleja de los muros restaurados con una sonrisa en los labios; es una tarea fácil cuando la piedra recuerda bien el hogar que se supone que es.

Los Escultores de Voluntad encarnan la libertad. Puede ser la libertad de salvar al cautivo, pero también la libertad de elección y de autoexpresión. Son los constructores y artesanos de los Caballeros Radiantes; los que ponen los cimientos no solo de los edificios, sino de la civilización. Estos Radiantes usan la potencia de Transportación para sortear obstáculos físicos y viajar usando Shadesmar, y usan Cohesión para ablandar los muros y las cadenas que impiden que las personas sean libres.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA ESCULTORES DE VOLUNTAD

Los Escultores de Voluntad son combatientes que luchan por la libertad, maestros y líderes que trabajan a su manera para liberar a los oprimidos y crear oportunidades para que otros se expresen. Incluso antes de vincularse a los lumispren, los Escultores de Voluntad suelen ser arquitectos, artesanos e ingenieros civiles. Por lo tanto, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Escultor de Voluntad:

- ◆ Enviado (Mentor)
- ◆ Erudito (Artifabriano o Cirujano)
- ◆ Guerrero (Soldado)
- ◆ Líder (Campeón, Oficial o Político)

FILOSOFÍA DE LOS ESCULTORES DE VOLUNTAD

“Buscaré la libertad”.

En esencia, la filosofía de los Escultores de Voluntad es que todas las personas deben ser libres, capaces de tomar sus propias decisiones y seguir cualquier camino en la vida. Muchos de ellos lo facilitan mediante proyectos físicos que apoyan a personas de todos los ámbitos de la vida, a menudo liderando proyectos de construcción de viviendas, irrigación e infraestructura. Sin embargo, algunos sienten que la construcción y el fortalecimiento de corazones y mentes es aún más importante. Estos Radiantes a menudo enseñan habilidades y oficios útiles que las personas pueden usar tanto para generar ingresos como para mejorar la comunidad; también les encanta crear espacios seguros para que las personas se expresen radicalmente y vivan como su yo más verdadero.

Es importante destacar que los Escultores de Voluntad también facilitan la libertad literal, desde la liberación de los encarcelados y esclavizados hasta la ayuda en campañas contra la tiranía y la opresión. Donde quiera y como sea que se busque la libertad, están allí para ofrecer herramientas y apoyo. También saben que cuando la ley da paso a la anarquía, inevitablemente surgen tiranos, por lo que abogan por nuevas leyes que impiden que los fuertes opriman a los débiles.

Más allá del Primer Ideal (ver “Juramento de Ideales” antes en este capítulo), cada uno lleva al Escultor de Voluntad no solo a buscar la libertad para quienes lo rodean, sino también a considerar la naturaleza de la verdadera libertad. Si bien cada Escultor de Voluntad expresa las Palabras a su manera, todos tienden a seguir ciertos patrones. Las secciones que siguen sugieren expresiones comunes que puedes usar para inspirar tus propios juramentos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Procuraré la libertad a quienes están atados”.

Durante la guerra, la mayoría de los cautivos son prisioneros de guerra o civiles retenidos como rehenes en asentamientos

capturados. Pero incluso en tiempos de paz, la libertad se ve vulnerada en todo Roshar. El Segundo Ideal te obliga a reconocer la opresión en todas sus formas y a ayudar como puedas a quienes la sufren. Por ejemplo, la mayoría de las culturas humanas han participado en la esclavitud (especialmente la de los cantores), y muchas otras presionan a los delincuentes, o a quienes tienen deudas, para que sean sirvientes no remunerados. Más allá de esto, existen muchas formas de opresión sistémica, desde el sistema de castas y los rígidos roles de género del vorinismo hasta la indigencia y la pobreza en la mayoría de las naciones. Estas injusticias reducen la libertad de las personas para expresarse y recorrer los caminos de vida que desean.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Libera a las personas del cautiverio.
- ♦ Proporcionales las herramientas o la formación para que sigan su propio camino.
- ♦ Ayuda a un compañero a sentir la libertad y seguridad para expresar su verdadera identidad.

EL TERCER IDEAL

“Lucharé contra la opresión...”

Cada Escultor de Voluntad termina este juramento a su manera. Por ejemplo, podría terminar con “... incluso si esa opresión viene de dentro”. O quizá con “... incluso contra la tiranía de los líderes a los que sirvo”. Tu Tercer Ideal depende de tu recorrido y los desafíos a los que te enfrentas, especialmente los relacionados con la búsqueda de la libertad para ti y los demás a pesar de tus defectos, prejuicios y obstáculos. Este Ideal requiere que amplíes tu búsqueda de opresión más allá del individuo para identificar sus fuentes.

- ♦ A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:
- ♦ Piensa en las personas a las que ayudaste como parte de la obtención del Segundo Ideal, así como en las formas de opresión personal o cultural que has presenciado o experimentado. ¿Qué impidió la libertad o la autoexpresión en esos casos?
- ♦ Reflexiona sobre si has sido cómplice, intencionalmente o no, de alguna forma de opresión. ¿Estás asociado con la causa? ¿Te has sometido a ti mismo o a otros a los estándares del opresor?
- ♦ Elige una forma de opresión de tu lista (idealmente, una de la que has averiguado que eres cómplice) y trabaja para ponerle fin. Puedes intentar cambiar leyes, iniciar un movimiento cultural o ayudar a alguien con objetivos similares que está en una mejor posición para lograr el cambio. Deberás tener éxito o, en tu búsqueda, crear otras libertades generalizadas que satisfagan a tu compañero lumispren.



No solo hablan de libertad: trabajan por ella y construyen sistemas y estructuras que posibilitan la libertad para todo el mundo.

EL CUARTO IDEAL

Liberar a las personas y ofrecerles opciones para que hagan lo que quieren en la vida es una tarea estimulante y satisfactoria. Puede ser fácil centrar esas acciones en uno mismo, alcanzar ese punto álgido y pasar al siguiente. Las palabras específicas del Cuarto Ideal son específicas para cada Escultor de Voluntad, pero requieren que te enfoques en las personas a las que estás ayudando: ¿has cambiado sus vidas de manera duradera? ¿Esas personas son verdaderamente libres, u obtuvieron solo un atisbo de libertad antes de volver a sucumbir a las garras de la opresión? Para seguir siendo libres, las personas necesitan la capacidad de mantener su propia libertad.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

Consulta la lista de personas que liberaste mientras progresabas hacia el Segundo Ideal, junto con las personas a las que ayudaste mientras progresabas hacia el Tercero. Averigua dónde están ahora y pregúntales si siguen viviendo en libertad o si han vuelto a sufrir el peso de la opresión. Sea cual sea su respuesta, pregúntales qué quieren o necesitan para vivir felices por sí mismos. Haz todo lo que puedas para ayudarles a conseguirlo.

HISTORIA DE LOS ESCULTORES DE VOLUNTAD

Los antiguos Escultores de Voluntad viajaban por todo Roshar para ayudar a los asentamientos. Algunos construyeron edificios e infraestructuras, mientras que otros enseñaron habilidades y otros oficios esenciales que ofrecían a todo el mundo más libertad para vivir como eligieran, como el saneamiento y la metalurgia. Muchos optaron por ayudar en campañas para deponer a los tiranos, cambiar leyes opresivas y liberar a los esclavizados y encarcelados.

Debido a la filosofía de la orden de facilitar la autoexpresión radical, estos Radiantes distaban mucho de ser uniformes. Algunos eran extravagantes, sociables y amaban las modas atrevidas, mientras que otros eran mucho más discretos y vestían de manera conservadora. Independientemente de cómo se presentaran, todos los celebraban y alentaban las formas de expresión de los demás, ya que creían que la libertad de seguir su propio camino era lo más importante.

Sin embargo, muchas otras órdenes Radiantes percibían esta falta de uniformidad como errática y poco fiable. En su opinión, los Escultores de Voluntad eran caprichosos, más preocupados por la novedad y la rareza que por servir como fuerza militar. Al mismo tiempo, los partidarios de la orden se daban cuenta del cambio positivo que facilitaban y entendieron que su aparente frivolidad nunca interferiría con sus deberes.

Durante las Desolaciones, la principal responsabilidad de los Escultores de Voluntad fue reforzar las fortificaciones en previsión de un ataque y reconstruirlas después de uno. En

batalla, muchos podían crear almenas repentinas e improvisadas, remodelando el campo de batalla para sus aliados.

Con el regreso de los Caballeros Radiantes, los Escultores de Voluntad han sido una de las órdenes más esquivas. Los lumispren se sienten profundamente traicionados por los humanos que esclavizaron a los cantores durante milenios, por lo que los han rechazado en gran medida como potenciales Escultores de Voluntad y, en su lugar, han buscado cantores. La lumispren Timbre empezó a establecer un vínculo con la heroína oyente Eshonai antes de su muerte en la Guerra de la Venganza. Después, Timbre buscó el vínculo con Venli, la hermana de Eshonai. A través de dicho vínculo, Venli superó la influencia de un vaciospren, desertando de las fuerzas de Odium y regresando a las Llanuras Quebradas. Allí, con el permiso de los lumispren, Venli ahora ofrece Radianza a otros oyentes supervivientes.

LUMISPREN

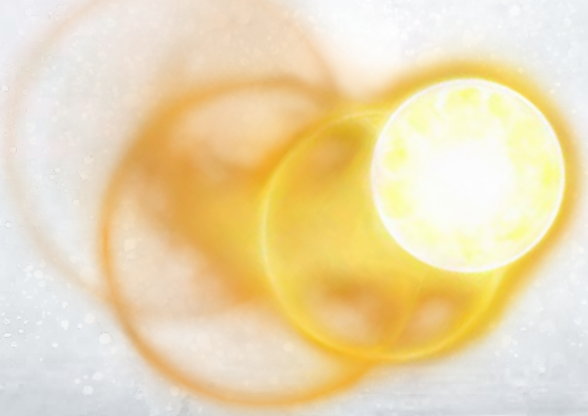
Para convertirte en un Escultor de Voluntad debes vincularte con un lumispren (también conocido como alcanzador).

ASPECTO DE LOS LUMISPREN

En el Reino Cognitivo, los alcanzadores se parecen mucho a humanos fundidos en bronce. Aunque parecen estatuas, su cuerpo se mueve tan suave y fácilmente como lo haría uno de carne y hueso. La piel de bronce de cada lumispren cuenta con un patrón único de ranuras. Las pupilas de sus ojos son los únicos huecos en el exterior de su cuerpo; estos orificios se dilatan de manera muy similar a las pupilas de los humanos. Los alcanzadores no pueden cambiar su apariencia y, por lo general, visten ropa de fabricación humana, aunque no suelen usarla como lo haría la cultura de origen.

En el Reino Físico, los lumispren son bolas de luz, cálidas y sedosas al tacto. Tanto su temperatura como su brillo fluctúan con su estado de ánimo, desde sutil mientras están relajados hasta brillante y febril en momentos de gran emoción. Mientras se mueven, una cola similar a un cometa los sigue detrás, y luego los alcanza rápidamente cuando se detienen.

UN LUMISPREN EN EL REINO FÍSICO



KEVIN O'NEILL

CULTURA DE LOS LUMISPREN

Los alcanzadores se caracterizan por su amor por los viajes y la aventura, así como por su aparente taciturnidad. Si bien son capaces de hablar idiomas humanoides, los lumispren tienen una mayor convergencia con los ritmos de Roshar que otros spren y prefieren comunicarse a través de pulsos rítmicos. Cualquiera que se ve expuesta a ella el tiempo suficiente puede entender esta forma de habla, pero resulta especialmente intuitiva para los cantores, que también están en sintonía con los ritmos.

Los alcanzadores son omnipresentes entre las ciudades de Shadesmar y los barcos del mar de cuentas, y muchos trabajan como marineros, estibadores, guías, cambistas de divisas y

CÓMO INTERPRETAR A UN LUMISPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona unas pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si te vinculas con un lumispren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. A diferencia de muchos spren Radiantes, los lumispren son visibles y audibles para otros personajes, por lo que cualquier interacción con ellos tiene la posibilidad de revelar su posición (y probablemente la tuya). Sin embargo, pueden moverse excepcionalmente rápido por el aire y leer los pensamientos de sus Radiantes dentro del alcance del vínculo spren, lo cual reduce significativamente el riesgo de detección.

Interacción física. Los lumispren son principalmente insustanciales en el Reino Físico, pero tienen más sustancia que la mayoría de los spren. No pueden atravesar objetos, pero sí pueden interactuar con objetos livianos usando su capacidad Empujar objeto, a pesar de no tener manos ni la capacidad de cambiar de forma.

► **Empujar objeto (Cuesta 2 puntos de concentración).** Tu lumispren empuja lentamente un objeto no supervisado y suelto que no pesa más de 50 gramos (pero no es lo suficientemente fuerte para llevarlo). Este movimiento debe empezar y terminar dentro del alcance de tu vínculo spren. Si tu spren tratara de hacerlo sin ser detectado, la DJ podría pedirte que hicieras una prueba de Sigilo contra una CD establecida por ella.

► **Comunicación rítmica (Cuesta 1 punto de concentración).** Has aprendido a interpretar los pulsos de tu lumispren. Mientras estás dentro del alcance del vínculo spren, puedes hacer que te envíe un mensaje silencioso de hasta 25 palabras. Además, después de haber conocido a un aliado durante al menos 5 días, puedes enseñarle a interpretar los pulsos de tu spren, y este puede comunicarse con él de la misma manera (aunque el aliado no puede responder en silencio).

► **o Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y sus experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los lumispren pueden ayudar con las pruebas relacionadas con los viajes y el comercio justo, pruebas de Supervivencia y pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.

comerciantes (incluidas las importaciones de otros mundos). Son conocidos por ser generalmente serviciales y educados. El suelo y las cubiertas sobre los que trabajan suelen estar cubiertos de líneas de cobre conductoras de sonido. Los lumispren caminan sobre estas líneas descalzos, lo cual permite una comunicación vibratoria casi instantánea entre ellos.

NOMBRES DE LUMISPREN

Debido a su forma rítmica de comunicación, cuando los lumispren tratan con humanos u otros spren, muchos usan nombres inspirados en la música, como Aria, Ritmo, Cadencia, Repique, Himno, Verso, Tono, Tempo, Trino y Vibrato.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

Cuando un alcanzador tantea a un posible Radiante, lo primero que busca es amabilidad y empatía. ¿Tiene la persona la paciencia y la comprensión necesarias para ponerse al nivel de los demás y facilitar la comunicación a pesar de las barreras? También aprecian a las personas que buscan la libertad para sí mismas y para los demás. No toleran a los acosadores o a cualquiera que ha oprimido voluntariamente a otros, por lo que se niegan a vincularse con este tipo de personas. Para que un humano se vincule a un lumispren, debe demostrar su compromiso con la libertad y el rechazo a la esclavitud en todas sus formas.

TALENTO PRINCIPAL DE ESCULTOR DE VOLUNTAD

Cuando un Escultor de Voluntad completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con lumispren (en este capítulo) y a los árboles de talentos Cohesión y Transportación (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE ESCULTOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un lumispren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te fueras acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a **Investidura**, comenzando con una **Investidura máxima** de 2 + tu **Discernimiento** o **Presencia** (el que es mayor). Ahora puedes usar las acciones **Absorber luz tormentosa**, **Aumentar** y **Revitalizar**.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar **Empoderado** hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de **Cohesión** y **Transportación**.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE ESCULTOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades Cohesión y Transportación.

VÍNCULO CON LUMISPREN

★ SEGUNDO IDEAL (ESCUADOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 4 o más;

pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

► COHESIÓN ESPIRITUAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Elige aliados hasta tu Ideal actual para que pasen a estar Resueltos. Las ♦ de ese estado aumentan las Defensas cognitiva y espiritual de dichos aliados en 2.

★ TERCER IDEAL (ESCUADOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 8 o más;

pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquilada Radiante.

∞ INVESTIDO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (ESCUADOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 13 o más;

pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquilada Radiante

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (ESCUADOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

ESCUOTOR DE VOLUNTAD

CAMINO RADIANTE

COHESIÓN

► LANZA DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para realizar un ataque a distancia de Cohesión contra Física de un objetivo situado a 18 metros o menos, tira 2d4 de daño por golpe.

► SOCAVÓN

Gastas 1 punto de Inversión y realizas una prueba de Cohesión contra Cognitiva de los objetivos que eliges que se encuentran sobre un suelo de piedra. Si la superas, el objetivo se hunde en el suelo y queda Inmovilizado.

∞ A TRAVÉS DE LA PIEDRA

Usas tus potencias y tus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ COHESIÓN SUELTA

Prerrequisito: Cohesión 4 o más

Usas Cohesión sobre cualquier material sólido que no está vivo, Invertido, o infuso con luz tormentosa.

► RECUERDOS DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para comunicarte con piedra que estés tocando. Si requiere interpretación, haz una prueba de Cohesión (CD determinada por la DJ).

► EXCAVAR TÚNEL

Gastas 1 punto de Inversión para moverte a través de la piedra como si fuera terreno difícil, dejando un túnel de 1,5 metros detrás de ti.

∞ ESCULTURA DE PIEDRA VERDADERA

Prerrequisito: Cohesión 2 o más

Esculpes piedra profusa y detalladamente sin gastar acciones ni tiempo adicional.

★ TIERRA FLUIDA

Después de usar Cohesión, esculpes la piedra bajo tus pies y te propulsas en cualquier dirección hasta 1,5 metros x tus grados en Cohesión.

TRANSPORTACIÓN

∞ PREVISIÓN COGNITIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes detectar cosas en el Reino Cognitivo hasta una distancia igual al triple del alcance de tu vínculo spren. Mientras tengas Inversión, podrás identificar el norte y la dirección al asentamiento más cercano.

∞ VISIÓN COGNITIVA

Cuando usas Transportación para asomarte al Reino Cognitivo, puedes averiguar las intenciones de un enemigo con una prueba de Transportación contra Cognitiva, y obtener información rápidamente acerca de tu entorno inmediato.

★ TRANSPORTACIÓN COMPARTIDA

Prerrequisito: Transportación 4 o más

Cuando te transportas a ti mismo, gasta 1 o más puntos de Inversión para llevar contigo a esa misma cantidad de personajes.

★ PUERTA DE LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Cuarto Ideal

Te transportas a ti mismo y hasta a diez compañeros a una Puerta Jurada o una perpendicularidad permanente que has visitado con anterioridad.

↻ EVASIÓN ENTRE REINOS

Prerrequisito: pronunciar el Segundo Ideal

Antes de sufrir el impacto de un ataque, gasta 1 punto de Inversión y haz una prueba de Transportación (CD igual al ataque). Si fracasas, el ataque hace un rasguño. Si la superas, el ataque falla.

► PASO ENTRE REINOS

Haz una prueba de Transportación (CD 15) y gasta 2 puntos de Inversión para transportarte a un espacio dentro del alcance de tu vínculo spren.

► NOMINAR LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para transportarte a ti mismo del Reino Físico al Cognitivo, o haz una prueba de Transportación (CD 20) y gasta 2 puntos de Inversión para transportarte del Reino Cognitivo al Físico.

∞ CAMINAREINOS

Cuando haces pruebas de Transportación para un talento, tienes éxito automáticamente.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- 2 acciones
- 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↻ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

TALENTOS DE VÍNCULO CON LUMISPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con lumispren para el camino del Escultor de Voluntad.

ADOPTAR ESCUDERO (ESCUOTOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

COHESIÓN ESPIRITUAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►►

Los Escultores de Voluntad predicán con el ejemplo, levantando el ánimo de quienes los rodean a través de actos radicales de autoexpresión.

Una vez por escena, elige uno o más aliados a los que puedas influir, hasta un número igual a tu Ideal actual (por ejemplo, dos aliados para el Segundo Ideal). Todos los objetivos obtienen el estado Resuelto hasta el final de la escena. Si un objetivo se vale de dicho estado para agregar una Oportunidad a una prueba, aumenta su Defensa cognitiva y su Defensa espiritual en 2 hasta el final de la escena.

CUARTO IDEAL (ESCUOTOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de alegrespren como **armadura esquirrada Radiante** (ver capítulo 7).

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Cohesión espiritual

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (ESCUOTOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu lumispren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás usar Aumentar como ► y no necesitarás gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (ESCUOTOR DE VOLUNTAD)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquirrada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).

La piel de los alcanzadores parece estar hecha de bronce bruñido, pero se mueve con la fluidez de la carne. Los leves surcos que recorren su superficie son únicos para cada individuo.



Sus pupilas se dilatan a pesar de que parecen agujeros perforados en orbes de bronce.

No tienen pestañas. Cuando presentan cejas, están formadas de la misma sustancia broncea que su piel.

La mayoría de los alcanzadores mantienen una forma que se ciñe a la fisonomía humana, pero en ocasiones existen variaciones singulares.

La musculatura de su forma no parece mantener una correlación directa con su fuerza relativa. No requieren ejercicio ni nutrición.

Sus elecciones en materia de vestuario son bastante eclécticas. Desde los estampados aztecas a la ropa de marinero traileño, no parece haber un estilo cohesionado en sus atuendos.



Aparecen en el Reino Físico como pequeñas bolas de fuego que palpitán emitiendo anillos de luz en ráfagas. Al moverse, dejan atrás una estela resplandeciente como la de un cometa.





Con un estruendo atronador, una roca rompe el muro perimetral. Detrás de ella, unos ojos rojos brillan a través del polvo. Entonces, una Nominadora de lo Otro aparece junto a los escombros, aparentemente de la nada. Con un destello de luz tormentosa, solidifica el polvo en piedra y vuelve a sellar la brecha. No es bonito, pero le hará ganar tiempo.

Una Nominadora de lo Otro gira su vista hacia el Reino Cognitivo mientras su compañero tintaspren vigila desde su hombro. Allí, detrás de ese muro, ¡un ojomuerto! Con un grito de advertencia a sus camaradas, toca la puerta de madera y la transforma en una breve cascada de agua, luego la atraviesa para capturar al traicionero portador de esquirrada.

Un Nominador de lo Otro se pone en cuclillas de espaldas al amanecer y mantiene el equilibrio con gracia mientras se vale de la luz del sol naciente para leer un libro sobre estrategia militar azishiana. Eso es bastante eficiente, ya que ejercita cuerpo y mente a la vez.

Los Nominadores de lo Otro tienen la conexión más fuerte con el Reino Cognitivo de todas las Órdenes Radiantes. Usan las potencias de Transformación y Transportación para burlar a sus enemigos y ser más hábiles que ellos mientras convierten en armas todo lo que les rodea. La Transformación permite a un Nominador de lo Otro conversar con el aspecto Cognitivo de los objetos, ofreciendo luz tormentosa y potencialmente convenciéndolos para que se conviertan en un material diferente. Por otra parte, la Transportación genera perpendicularidades personales temporales (pasajes entre los Reinos Físico y Cognitivo) que permiten al Nominador de lo Otro asomarse a Shadesmar y recorrerlo estratégicamente.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA NOMINADORES DE LO OTRO

Si bien la Orden de los Nominadores de lo Otro acepta a todos aquellos que realmente desean mejorar, su combinación de potencias es particularmente poderosa en manos de una mente rápida y estratégica. También atrae a quienes desean ayudar a otros en sus viajes de autosuperación. Por tanto, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Nominador de lo Otro:

- ♦ Agente (Investigador)
- ♦ Enviado (Fiel o Mentor)
- ♦ Erudito (Cirujano o Estratega)
- ♦ Guerrero (Soldado)
- ♦ Líder (Oficial)

FILOSOFÍA DE LOS NOMINADORES DE LO OTRO

“Alcanzaré todo mi potencial”.

Reflexivos, cuidadosos y cautelosos, los Nominadores de lo Otro son vistos típicamente como los más sabios de los Radiantes. Para ellos, las palabras del Primer Ideal no se refieren simplemente a ellos mismos, sino a todas las personas en conjunto. Todos debemos ser alentados a desarrollar las fortalezas y abordar las debilidades para hacer que nuestro viaje sea lo mejor posible. Por lo tanto, la filosofía de los Nominadores de lo Otro se centra en esforzarse y progresar. Quieren alcanzar su verdadero potencial para que el mundo que los rodea pueda hacer lo mismo. Consulta “Juramento de Ideales” antes en este capítulo para más detalles sobre el Primer Ideal.

EL SEGUNDO IDEAL Y SIGUIENTES

Como el viaje de cada persona hacia su verdadero potencial es único, los Nominadores de lo Otro no tienen patrones estrictos o temas para sus Ideales más allá del primero. Y, a diferencia de otras órdenes, sus Ideales son tanto juramentos como aspiraciones. Un Nominador de lo Otro declara a su tintaspren cómo desea mejorar, y luego se dispone a lograr dicha evolución.

Una vez que has progresado lo suficiente como para satisfacer a tu spren, incluso si mejoras de una manera diferente a la que él pretendía, declara lo que has logrado para estrechar tu vínculo y alcanzar el Ideal. El tipo particular de mejora no es tan importante como lo es esforzarse constantemente por mejorar, por lo que cada Ideal tiene Palabras y pasos exclusivos para cada individuo.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo/Tercer/Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Crea una lista de áreas en las que podrías mejorar, especialmente aquellas relacionadas con tu propósito y obstáculo. Considera si han surgido nuevas áreas desde el último Ideal que lograste. Quizás quieras mejorar una fortaleza, mitigar una debilidad, entrenarte en un área completamente nueva o cualquier otra cosa.
- ♦ Analiza tu situación actual o el viaje más amplio en el que te encuentras. ¿Qué camino de mejora sería el mejor para ti en este momento?
- ♦ Da pasos hacia ese crecimiento. ¿Necesitas encontrar un mentor o maestro que te enseñe? ¿El apoyo de amistades o familiares? ¿Herramientas específicas o acceso a instalaciones particulares? Es posible que ya sepas qué pasos son necesarios, o tal vez debas indagar un poco más.
- ♦ Haz el trabajo: entrena con el maestro, aprende del mentor, trabaja con el apoyo de personas en las que confías, haz uso de las herramientas y las instalaciones, realiza la investigación. Puede que logres ese crecimiento para satisfacción de tu tintaspren, o bien, en el camino, puedes mejorar de una manera diferente pero igual de profunda.

Por ejemplo, podrías aspirar a uno de los siguientes juramentos:

- ♦ *Seguiré el camino que me he marcado, no el camino que los demás esperan que tome.*
- ♦ *Arrojaré luz sobre mis errores pasados para cometer solo errores nuevos.*
- ♦ *Dejaré atrás lo que es cómodo en busca de grandeza indómita.*

Para cada Ideal a partir del segundo, la aspiración que elijas debería ser cada vez más difícil, que requiera más trabajo e introspección extenuante (aunque cualquier superación personal que acepte tu compañero tintaspren te permitirá avanzar hacia tu objetivo).

En el transcurso de tu campaña, es probable que tus necesidades y planes de mejora cambien, así que no sientas que tu lista original para el Segundo Ideal es inmutable. Cualquier viaje honesto hacia el logro de tu verdadero potencial es válido para los Ideales de Nominador de lo Otro.

HISTORIA DE LOS NOMINADORES DE LO OTRO

En los días de los antiguos Radiantes, la Orden de los Nominadores de lo Otro tenía quizás la afiliación más diversa de cualquier orden, ya que aceptaban a todos los que genuinamente deseaban superarse. Si bien la orden contaba con un contingente significativo de eruditos, teólogos y líderes, procedían de todos los ámbitos de la vida. Como resultado, también tenían la mayor variedad de deberes: algunos servían como enlaces entre los spren más importantes, incluidos los de las Puertas Juradas y sus líderes culturales. Otros servían como guías de Shadesmar, estrategias militares y expertos en logística. Algunos eran designados guardianes



de la Lágrima de Honor, un gran rubí tallado de manera tan perfecta que no deja escapar luz tormentosa, y otras gemas perfectas.

Durante las Desolaciones, además de diseñar estrategias y transportar tropas a través de Shadesmar, los Nominadores de lo Otro usaban la potencia de Transformación para convertir piedras y materiales de desecho en comida y agua. Por ello, resultaban valiosísimos para sustentar a los ejércitos cuando las líneas de suministro eran interrumpidas por el enemigo. Gracias a estas cualidades, se ganaron el respeto tanto de los Radiantes como de los soldados comunes, y la orden desarrolló una reputación de benevolencia.

Sin embargo, en la época moderna, solo se conoce a una Nominadora de lo Otro: la erudita de la realeza alezi Jasnah Kholin, vinculada con el tintaspren Marfil. Hasta ahora, ningún otro tintaspren ha intentado establecer un vínculo Nahel. Durante la Traición, las muertes masivas de spren afligieron a la ya cautelosa población de tintaspren con un profundo miedo a la naturaleza voluble de los seres físicos.

Además de ser la única Nominadora de lo Otro de la coalición de monarcas, Jasnah es una maestra de la potencia de Transformación, pero apenas ha comenzado a explorar las posibilidades de la Transportación. La coalición daría la bienvenida gustosamente a nuevos Nominadores de lo Otro, y estos podrían jugar papeles estratégicamente importantes durante la Verdadera Desolación, especialmente si son expertos en Transportación.

TINTASPREN

Para convertirte en un Nominador de lo Otro debes vincularte con un tintaspren.

ASPECTO DE LOS TINTASPREN

En el Reino Cognitivo, los tintaspren tienen características similares a los humanos, aunque más angulares, y se parecen más a una estatua incompleta que a una persona viva. Su forma es de un negro intenso, muy parecido al mármol cubierto con una fina capa de aceite brillante, e incluye ropa o armadura negra (que forma parte de su esencia).

En el Reino Físico, a diferencia de otros spren Radiantes, los tintaspren tienen exactamente el mismo aspecto que en el Reino Cognitivo, aunque pueden cambiar su tamaño a voluntad, desde tan grandes como un humanoide hasta más pequeños que un grano de arena.

CULTURA DE LOS TINTASPREN

Los tintaspren son conocidos por su lógica sin emociones y su distintiva manera de hablar. A veces utilizan verbos de maneras inusuales, comúnmente usando “es” (y otras formas del verbo “ser”) para crear oraciones eficientes, y en el proceso, a menudo omiten otras partes del discurso y dejan mucho implícito. Por ejemplo, en lugar de decir “hay un spren presente”, podrían decir “un spren es”. De manera similar, en lugar de “esto no es cierto”, un tintaspren podría decir “esto no es”. Los tintaspren son igual de minimalistas con su lenguaje corporal, y se mueven lo justo y necesario para expresar su idea, y no más.

Debido a su extrema desconfianza y hostilidad hacia los humanos desde la Traición, se sabe muy poca cosa sobre la cultura de los tintaspren, como, por ejemplo, si tienen o no su propia nación dentro de Shadesmar. Incluso en la antigüedad, los tintaspren eran conocidos por su aversión general al riesgo. Después de la gran cantidad de bajas entre los spren durante la Traición, la gran mayoría de los tintaspren restantes pasaron a ver el vínculo Nahel como una sentencia de muerte para cualquiera que lo establecía. Dado que un spren vinculado ahora muere si su Radiante abandona sus Ideales, los tintaspren modernos creen que un vínculo es demasiado

inseguro, ya que tanto humanos como cantores tienen una naturaleza demasiado irracional y cambian de opinión con excesiva facilidad.

Algunos rumores hablan de casos raros en los que los tintaspren mataron a Radiantes que viajaban a través de Shadesmar, creyendo que este asesinato salvaría la vida del spren vinculado. Sin embargo, los tintaspren son demasiado cautelosos como para actuar según el dictamen de emociones o para tomar decisiones impulsivas, por lo que si tales asesinatos, en efecto, ocurrieron, fueron meticulosamente planeados.

NOMBRES DE TINTASPREN

Mejor descritos como humanoides hechos de aceite negro pero iridiscente, las convenciones de nombres de los tintaspren a menudo evocan colores y líquidos, como Goteo, Ébano, Fluido, Grafito, Índigo, Obsidiana, Pigmento, Sepia, Soluta y Viscosidad.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

A pesar de la desaprobación general de los seres físicos inteligentes en la cultura de los tintaspren, un pequeño contingente busca activamente establecer vínculos y desea ayudar en la lucha contra Odium. Cuando buscan un posible compañero de vínculo, valoran la lógica, la precaución y el cumplimiento de las promesas. Respetan a las personas que consideran objetivamente las acciones futuras y desconfían de aquellas que actúan por instinto o emoción. Si bien estas cualidades analíticas son comunes entre los eruditos y los seguidores religiosos, se pueden encontrar en casi cualquier profesión; por ejemplo, un soldado reflexivo que se detuviera para evaluar una situación antes de lanzarse a un combate cuerpo a cuerpo sería atractivo para un tintaspren.

UNA TINTASPREN
EN EL REINO FÍSICO



VALERIA CASALE

CÓMO INTERPRETAR A UN TINTASPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona unas pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si te vinculas con un tintaspren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. A diferencia de muchos spren Radiantes, los tintaspren son visibles y audibles para otros personajes, por lo que cualquier interacción con ellos tiene la posibilidad de revelar su posición (y probablemente la tuya). Sin embargo, los tintaspren pueden volverse casi imperceptiblemente pequeños en el Reino Físico, y su coloración los hace excepcionales para camuflarse en las sombras, por lo que hay pocas posibilidades de que los detecten si no lo desean.

Interacción física. Los tintaspren son casi incorpóreos en el Reino Físico. No pueden atravesar objetos, pero pueden cambiar de tamaño para pasar incluso por el más pequeño de los agujeros.

▷ o ➤ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los tintaspren pueden ayudar con las pruebas de Deducción, Disciplina y Sigilo, así como las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.

TALENTO PRINCIPAL DE NOMINADOR DE LO OTRO

Cuando un Nominador de lo Otro completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con tintaspren (en este capítulo) y a los árboles de talentos Transformación y Transportación (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE NOMINADOR DE LO OTRO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un tintaspren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te fueras acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a Investidura, comenzando con una Investidura máxima de 2 + tu Discernimiento o Presencia (el que sea mayor). Ahora puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de Transformación y Transportación.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

TALENTO DE VÍNCULO CON TINTASPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con tintaspren para el camino del Nominador de lo Otro.

ADOPTAR ESCUDERO (NOMINADOR DE LO OTRO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (NOMINADOR DE LO OTRO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de logispren como **armadura esquivada Radiante** (ver capítulo 7).

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Sagacidad del Nominador de lo Otro

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

★ **PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE NOMINADOR DE LO OTRO)**

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta "Pronunciar el Primer Ideal" obtienes las habilidades Transformación y Transportación.

VÍNCULO DE TINTASPREN

★ **SEGUNDO IDEAL (NOMINADOR DE LO OTRO)**

Prerrequisito: nivel 4 o más;

pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta "Pronunciar el Segundo Ideal" quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

∞ **SAGACIDAD DEL NOMINADOR DE LO OTRO**

Prerrequisito: Transformación

2 o más; Transportación 2 o

más; pronunciar el Primer Ideal

Mientras tienes Investidura, obtienes una ventaja en las reacciones, pruebas de Deducción y pruebas para fisgar entre reinos.

★ **TERCER IDEAL (NOMINADOR DE LO OTRO)**

Prerrequisito: nivel 8 o más;

pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta "pronunciar el Tercer Ideal" quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquirrada Radiante.

∞ **INVESTIDO**

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ **CUARTO IDEAL (NOMINADOR DE LO OTRO)**

Prerrequisito: nivel 13 o más;

pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta "Pronunciar el Cuarto Ideal" quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquirrada Radiante.

★ **REGENERACIÓN DE HERIDAS**

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ **VÍNCULO ESTRECHADO**

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ **ADOPTAR ESCUDERO (NOMINADOR DE LO OTRO)**

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

NOMINADOR DE LO OTRO

CAMINO RADIANTE

TRANSFORMACIÓN

↩ DEFENSA MOLDEADORA DE ALMAS

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Antes de que tú o un aliado sufra el impacto de un proyectil, gasta 1 punto de Inversión para realizar una prueba de Transformación (CD igual al ataque). Si fracasas, el proyectil hace un rasguño. Si la superas, el proyectil falla y se convierte en una Esencia.

∞ PARADA MOLDEADORA DE ALMAS

Puedes usar la Defensa Moldeadora de almas contra ataques cuerpo a cuerpo.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y tus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ TRANSFORMACIÓN PERSISTENTE

Prerrequisito: Transformación 2 o más

Cuando transformas objetos inanimados, tu CD máxima es 15. Además, puedes volver a intentar moldear almas, pero, si tienes éxito, debes gastar 1 punto de Inversión adicional por cada fracaso reciente al moldear almas.

➡ MOLDEADO DE ALMAS VIVIENTE

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gastas 1 punto de Inversión y haces un ataque cuerpo a cuerpo de Transformación contra Espiritual de un organismo vivo tirando 3d4 de daño espiritual. Si queda a 0 puntos de salud, el objetivo muere.

➡ MOLDEADO DE SANGRE

Gastas 1 punto de Inversión y realizas una prueba de Transformación (CD 15) para limpiar todo el veneno del objetivo y reducir el tiempo de recuperación de una lesión en 5 días.

∞ MOLDEADO DE LLAMAS

Obtienes "Llama" como sexta categoría después de "Limpiar aire" (CD 30 para transformar la piedra en llama). Cuando moldees llamas, ataca a los personajes situados a 1,5 metros o menos usando Transformación contra Física, tirando 2d4 de daño por energía.

∞ TRANSMUTACIÓN EXPANSIVA

Moldear materiales no orgánicos cuesta 2 puntos menos de Inversión.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- ➡ 2 acciones
- ➡➡ 3 acciones
- Acción gratuita
- ↩ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

TRANSPORTACIÓN

∞ PREVISIÓN COGNITIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes detectar cosas en el Reino Cognitivo hasta una distancia igual al triple del alcance de tu vínculo spren. Mientras tengas Inversión, podrás identificar el norte y la dirección al asentamiento más cercano.

∞ VISIÓN COGNITIVA

Cuando usas Transportación para asomarte al Reino Cognitivo, puedes averiguar las intenciones de un enemigo con una prueba de Transportación contra Cognitiva, y obtener información rápidamente acerca de tu entorno inmediato.

★ TRANSPORTACIÓN COMPARTIDA

Prerrequisito: Transportación 4 o más

Cuando te transportas a ti mismo, gasta 1 o más puntos de Inversión para llevar contigo a esa misma cantidad de personajes.

★ PUERTA DE LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Cuarto Ideal

Te transportas a ti mismo y hasta a diez compañeros a una Puerta Jurada o una perpendicularidad permanente que has visitado con anterioridad.

↩ EVASIÓN ENTRE REINOS

Prerrequisito: pronunciar el Segundo Ideal

Antes de sufrir el impacto de un ataque, gasta 1 punto de Inversión y haz una prueba de Transportación (CD igual al ataque). Si fracasas, el ataque hace un rasguño. Si la superas, el ataque falla.

➡ PASO ENTRE REINOS

Haz una prueba de Transportación (CD 15) y gasta 2 puntos de Inversión para transportarte a un espacio dentro del alcance de tu vínculo spren.

➡ NOMINAR LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para transportarte a ti mismo del Reino Físico al Cognitivo, o haz una prueba de Transportación (CD 20) y gasta 2 puntos de Inversión para transportarte del Reino Cognitivo al Físico.

∞ CAMINAREINOS

Cuando haces pruebas de Transportación para un talento, tienes éxito automáticamente.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SAGACIDAD DEL NOMINADOR DE LO OTRO

Prerrequisito: Transformación 2 o más; Transportación 2 o más, pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Tu agudo razonamiento y tus observaciones mejoradas en los distintos reinos te permiten detectar detalles que otros pasan por alto y reaccionar con una presteza sobrenatural.

Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, obtienes una ventaja en las pruebas de Deducción, en las pruebas que haces como parte de una reacción y en las pruebas para recabar información mientras miras entre los reinos Físico y Cognitivo.

SEGUNDO IDEAL (NOMINADOR DE LO OTRO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu tintaspren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás usar Aumentar como ► y no necesitarás gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (NOMINADOR DE LO OTRO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquirrada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).



Son inteligentes, estratégicos y capaces. Conocen la logística y las tácticas y pueden viajar a través de otras culturas y mentalidades (y literalmente otros mundos) mejor que casi cualquier otra persona.

UN TINTASPREN EN EL
REINO COGNITIVO



Las armas de los tintaspren pueden ir envainadas o no, y a veces flotan en el aire, a sus costados o espaldas, sin necesidad de una sujeción física para permanecer con ellos.



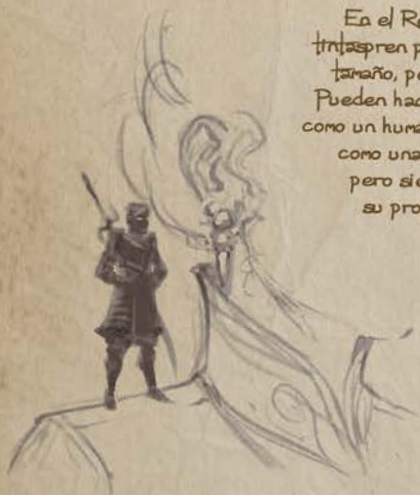
No llevan armadura. En lugar de eso, la armadura forma parte de su sustancia y en ocasiones desafía los conceptos humanos de anatomía.

Me recuerda menos al acero que al caparazón.

Cada superficie tiene un lustre iridiscente, un centelleo arcoíris que se desplaza con independencia de las luces que la rodean.



En el Reino Físico, los tintaspren pueden cambiar su tamaño, pero no su forma. Pueden hacerse tan grandes como un humano, o tan diminutos como una mota de polvo, pero siempre tendrán su propio aspecto.





PORTADORES DEL POLVO

CAMINO RADIANTE

Una Portadora del Polvo descalza patina por el suelo como si fuera hielo, huyendo de los soldados que la persiguen. Finalmente, libre de la zona de posibles víctimas civiles, se vuelve y libera una llamarada para aniquilar a su enemigo.

Al deslizarse por el atrio, une Portador del Polvo erosiona la capa superior del suelo a su paso y levanta una nube con el polvo resultante. Se desliza más allá de la nube, recoge a los inocentes que se esconden detrás de una mesa volcada y los guía hacia un lugar seguro.

Con pacientes movimientos de sus dedos, un Portador del Polvo rebaja el lingote de metal bajo la atenta mirada de su compañero cenizaspren. ¡Listo! Finalmente tiene la forma exacta que necesitaba para reparar el calorial roto; sus dueños estarán cómodos mientras dure este brutal invierno.

A los Portadores del Polvo les encanta la ingeniería y desmontar cosas para aprender cómo funcionan. Las potencias de División y Abrasión los hacen increíblemente difíciles de atrapar, lo que les da una gran ventaja como artillería móvil y zapadores en el campo de batalla. La División les permite descomponer y destruir selectivamente, ya sea desactivando máquinas de guerra, convirtiendo el aire en llamas o destruyendo armas, armaduras y estructuras. Con Abrasión, pueden hacer que cualquier parte de ellos mismos no tenga fricción, lo que les permite deslizarse, patinar y esquivar a velocidades increíbles.

FILOSOFÍA DE LOS PORTADORES DEL POLVO

“Buscaré el autocontrol”.

La Orden de los Portadores del Polvo puede parecer la más contradictoria de las órdenes Radiantes. Manejan enormes poderes destructivos y tanto los Portadores de Polvo como los cenizaspren tienden a disfrutar desmantelando cosas para ver cómo funcionan, pero, en esencia, su filosofía es que aquellos con un gran poder deben mostrar una

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA PORTADORES DEL POLVO

Los Portadores del Polvo son muy móviles y tienen inclinación por la fabricación y la ingeniería. También tienen fama de ser buscadores de emociones fuertes que se lanzan de cabeza a cualquier situación. Por ello, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Portador del Polvo:

- ♦ Agente (Investigador o Ladrón)
- ♦ Cazador (Arquero, Asesino o Rastreador)
- ♦ Erudito (Artifabriano o Estratega)

disciplina aún mayor. Así como sus poderes deben canalizarse y moldearse adecuadamente, también deben hacerlo sus propios deseos y voluntades.

Los Portadores del Polvo se esfuerzan por evitar las bajas civiles, incluso en los conflictos mayores, y, por regla general, rechazan a las personas que solo valoran su potencial destructivo. Entre la velocidad y la movilidad de la Abrasión y el deterioro y la aniquilación de la División, los Portadores del Polvo son la orden Radiante con más poder destructivo. Sin embargo, se definen a sí mismos por su control, precisión y comprensión, y esto se refleja en sus Ideales.

Más allá del Primer Ideal (consulta “Juramento de Ideales” antes en este capítulo), cada uno de ellos está diseñado para enseñar la verdadera naturaleza del poder, tanto literal como figurativamente, junto con lo que significa tener dicho poder y las responsabilidades que conlleva. Si bien los Ideales de cada Portador del Polvo son personales para su propio viaje y se basan en sus propias Palabras específicas, todos tienden a seguir ciertos patrones. Las secciones que siguen sugieren expresiones comunes que puedes usar para inspirar tus propios juramentos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Para controlar mi poder, me controlaré a mí mismo”.

El Segundo Ideal se centra en el autocontrol. Cada Portador del Polvo tiene sus propios deseos y voluntades, pero este juramento los canaliza todos hacia un propósito mayor. No se trata tanto de cambiarte a ti mismo y lo que quieres, sino más bien de demostrar tu disciplina para dirigir de forma constructiva tus deseos, probando así que se puede confiar en ti para hacer lo mismo con el potencial destructivo que te otorga la potenciación. Tradicionalmente, un Portador del Polvo no obtiene la potencia de División hasta que ha jurado este Ideal (consulta la barra lateral “Consejo para la DJ: Los Portadores del Polvo y el canon” más abajo en esta entrada).

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Demuestra moderación, especialmente en relación con tu propósito y obstáculo. Si normalmente eres impulsivo, debes esforzarte por no dejarte llevar por tus impulsos. Si normalmente no prestas atención a cómo tus acciones dañan a los demás, debes ser más consciente de las

consecuencias que tus acciones tienen más allá de ti mismo. En momentos de emoción y pasión, canalízalos de manera controlada y deliberada.

EL TERCER IDEAL

“Para comprender mi poder, comprenderé qué es el poder”.

Ahora que has demostrado a través del Segundo Ideal que puedes controlarte a ti mismo, el Tercer Ideal comienza tu viaje hacia el dominio del poder en sí. Debes comprender no solo los poderes de potenciación que manejas, sino también otros tipos: posición política, escalafón social, riqueza, aptitud física, carisma, conocimiento y otras vías de influencia.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Sé testigo de los efectos de varios tipos de poder. ¿Cómo controlan los líderes a quienes están bajo su mando? ¿Cómo manejan la riqueza comerciantes y nobles para conseguir lo que quieren? ¿Cómo ejercen su influencia los portadores de esquirlada y los Radiantes? ¿Qué privilegios reclaman las personas de ojos claros por encima de las de ojos oscuros?
- ♦ Examina tus propios poderes. Más allá de la potenciación, ¿qué tipos de poder tienes y qué privilegios te otorgan?

EL CUARTO IDEAL

Aunque las palabras específicas son individualizadas para cada Portador del Polvo, el Cuarto Ideal requiere el reconocimiento de que todo poder va acompañado de obligación, y que ignorar tu responsabilidad puede tener consecuencias nefastas. Para los Radiantes, obligación significa literalmente seguir juramentos, pero incluso un monarca tiene la responsabilidad de servir a su pueblo, y hay reglas que incluso los dioses deben seguir.

Cuando aquellos con influencia no logran equipararla con responsabilidad, la onda expansiva se extiende tanto como el poder que dicha persona posee. Como poderoso Portador del Polvo que eres, tienes el deber de servir a la gente de a pie y causar el menor daño posible.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Examina las formas en que has visto cómo se abusa del poder. ¿Cuáles deberían haber sido los deberes de tener ese poder y cómo se han incumplido?
- ♦ Piensa en los poderes que tienes, incluidos los obtenidos desde que pronunciaste el Tercer Ideal. ¿Qué responsabilidades te exige cada una de tus fuentes de poder? ¿En qué medida entran en conflicto con tu propósito u obstáculo?
- ♦ Reflexiona sobre las ocasiones en las que no has cumplido debidamente con tus obligaciones. ¿Qué consecuencias han tenido tus fracasos para ti y para los demás? ¿Qué daño has causado, intencionalmente o no, y cómo podrías haberlo evitado? Si obtienes mayor poder, ¿qué responsabilidades podría conllevar y cómo las manejarías?



Todos somos capaces de causar daño y destrucción a niveles inimaginables. La única manera de proteger a quienes nos rodean es mantener siempre un control firme e inquebrantable sobre nosotros mismos.

HISTORIA DE LOS PORTADORES DEL POLVO

En los días de los antiguos Radiantes, los Portadores del Polvo servían como zapadores, ingenieros y estrategas, aunque su principal uso militar era arrasar la tierra y causar destrucción generalizada. A medida que las Desolaciones se volvían más frecuentes y horribles antes de la Traición, los antiguos Portadores del Polvo se preocuparon cada vez más de que se los valorara únicamente por sus poderes de aniquilación. Algunas órdenes Radiantes, en particular los Rompedores del Cielo, consideraban que los Portadores del Polvo actuaban en los límites del mal y desconfiaban mucho de ellos. Los Portadores del Polvo finalmente intentaron abandonar el nombre de su orden debido a su similitud con “Portadores del Vacío”; en su lugar, alentaron a los demás a llamarlos la Orden de los Liberadores.

En la era moderna, se conocen muy pocos Portadores del Polvo. La primera de ellas fue Malata y su cenizaspren Chispa; llegó con el Rey de Kharbranth, Taravangian, cuando se unió a la coalición de monarcas. Sin que el resto de la coalición lo supiera, Taravangian y Malata eran miembros del Diagrama, un grupo encubierto que intentaba predecir el futuro para proteger Kharbranth. Traicionaron a la coalición para ponerse del lado de Odium, al creer que ganaría la guerra. La traición de Malata fue motivada en parte por su spren Chispa, que busca vengarse de los Caballeros Radiantes refundados en nombre de todos los cenizaspren que murieron durante la Traición.

Sin embargo, no todos los Portadores del Polvo modernos se han puesto del lado de Odium. Ral-na, rey de la comunidad marina reshi que vive sobre el grancapara-zón Relu-na, también se ha vinculado a un cenizaspren. Lideró una delegación reshi para visitar a Dalinar Kholin en Urithiru, con la esperanza de aprender más sobre sus poderes e iniciar conversaciones para una posible alianza. A pesar de estos destellos de esperanza, el daño de la traición de Malata ya está hecho, y muchos Radiantes modernos ven a los Portadores del Polvo con la misma sospecha que los Radiantes de antaño. Sin embargo, si te enfrentas a estas sombras de cara, quizás puedas cambiar esta percepción y demostrar tu lealtad a la coalición de monarcas.

UN CENIZASPREN
MANIFESTÁNDOSE SOBRE
UNA PIEDRA
EN EL REINO FÍSICO



CENIZASPREN

Para convertirte en un Portador del Polvo debes vincularte con un cenizaspren, pero la mayoría de ellos nunca perdonaron a la humanidad por los cientos de spren que fueron asesinados durante la Traición.

ASPECTO DE LOS CENIZASPREN

En el Reino Cognitivo, los cenizaspren son humanoides de piel blanca como la ceniza. Sus cabellos parecen como delgadas hebras de ceniza o humo que ondulan fácilmente con el viento o fluyen tras ellos cuando se mueven. Cuando su piel se estira o encuentra resistencia, colapsa brevemente en partículas de polvo que se alejan, revelando el hueso que hay debajo, y luego su carne vuelve a cobrar forma. A menudo, los cenizaspren se aprovechan de esto para dirigir un gesto de desprecio hacia los humanos: usan su pulgar para apartar su labio inferior y exponer sus dientes en una mueca de desprecio.

En el Reino Físico, los cenizaspren aparecen como una red ramificada de quemaduras eléctricas ligeramente brillantes. No pueden alterar su apariencia, pero cuando uno de ellos se mueve a través de una superficie, o dentro de un objeto, esas ramas “crecen”, creando la ilusión de que están quemando dicha superficie u objeto a medida que avanzan hacia su destino. Después de haber pasado, el rastro de grietas desaparece sin causar daño alguno.

CULTURA DE LOS CENIZASPREN

Los eruditos no saben demasiado acerca de la cultura de los cenizaspren, aunque muchos de ellos navegan por los océanos de cuentas de Shadesmar o cohabitan con otros spren dentro de las ciudades del Reino Cognitivo. Ese velo de misterio puede deberse a la hostilidad casi universal que sienten hacia los humanos, especialmente los Radiantes, por matar a los cenizaspren. Este antiguo resentimiento lleva a algunos a establecer un vínculo Nahel con una persona que probablemente se una a las fuerzas de Odium y se oponga a los Radiantes modernos, pero la mayoría simplemente elige evitar a las personas y a los Portadores del Vacío por igual.

NOMBRES DE CENIZASPREN

Muchos nombres de cenizaspreñ hacen referencia a fenómenos relacionados con el fuego como, por ejemplo, Llamarada, Carbón, Ceniza, Brasa, Bengala, Infierno, Pira, Quemadura, Chamusquina y Humo.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

En los días de los antiguos Caballeros Radiantes, los cenizaspreñ normalmente buscaban vínculos con personas que compartían su fascinación por aprender cómo funcionan las cosas. Preferían especialmente a aquellas con una propensión a desmontar cosas para examinar su funcionamiento interno. Como resultado, la mayoría de los Portadores del Polvo fueron reclutados de entre artesanos, inventores y aficionados a la ingeniería inversa.

En la era moderna, la mayoría de los cenizaspreñ todavía no han perdonado a los humanos por la Traición, y muchos están más inclinados a vincularse con una persona marginada o enfurecida a la que probablemente podrían convencer para que se enfrentara a los Radiantes modernos. Sin embargo, todavía puede haber cenizaspreñ más inclinados a las formas antiguas, buscando eruditos (especialmente ingenieros y artífabrianos), artesanos y soldados temerarios (pero valientes) que intentan mitigar la destrucción de la guerra y proteger las vidas y la propiedad de los inocentes.

CÓMO INTERPRETAR A UN CENIZASPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona unas pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si te vinculas con un cenizaspreñ, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. Un cenizaspreñ puede hacerse visible y audible para quien quiera; de lo contrario, en el Reino Físico los cenizaspreñ son generalmente invisibles e inaudibles para los seres físicos que no cuentan con la capacidad específica de percibir a los spren.

Interacción física. Los cenizaspreñ son casi incorpóreos en el Reino Físico. No pueden atravesar objetos, pero pueden presionarse completamente contra superficies, lo que les permite pasar a través de casi cualquier espacio de al menos un palmo de largo, incluso si su ancho es muy fino.

► o ➤ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los cenizaspreñ pueden ayudar con la colocación de trampas, el desmantelamiento de objetos, las pruebas de Manufactura y las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.

TALENTO PRINCIPAL DE PORTADOR DEL POLVO

Cuando un Portador del Polvo completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con cenizaspreñ (en este capítulo) y a los árboles de talentos Abrasión y División (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ∞

Empiezas a establecer un vínculo con un cenizaspreñ, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconscientemente hasta que te vayas acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a **Investidura**, comenzando con una **Investidura máxima** de 2 + tu **Discernimiento** o **Presencia** (el que sea mayor). Ahora puedes usar las acciones **Absorber luz tormentosa**, **Aumentar** y **Revitalizar**.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- Pasas a estar **Empoderado** hasta el final de esa escena.
- Obtienes las potencias de **Abrasión** y **División**.
- Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

TALENOS DE VÍNCULO CON CENIZASPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con cenizaspreñ para el camino del Portador del Polvo.

ADOPTAR ESCUDERO (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades Abrasión y División.

VÍNCULO CON CENIZASPREN

★ SEGUNDO IDEAL (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

★ TORMENTA DE POLVO ABRASADORA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gastas Investidura para levantar una oscura nube de polvo a medida que usas Moverse. Los enemigos del interior de esta nube sufren una cantidad de daño adicional igual a tus grados en Disciplina.

★ TERCER IDEAL (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquirrada Radiante.

∞ INVESTIDO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquirrada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

PORTADOR DEL POLVO

CAMINO RADIANTE

ABRASIÓN

∞ MOVIMIENTO SIN FRICCIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Mientras estás infuso con Abrasión, aumenta tu movimiento en 3 e ignora Ralentizado.

∞ PATINAJE GRÁCIL

Cuando usas Patinar y su acción gratuita de Movimiento, no estás obligado a moverte en línea recta.

★ OBJETIVO RESBALADIZO

Mientras estás infuso con Abrasión, los ataques no pueden hacerte un rasguño y las Acometidas reactivas contra ti sufren una desventaja.

★ COMBATIENTE ESCRURRIDIZO

Mientras estás infuso con Abrasión, puedes interrumpir una acción de Moverse con otras acciones. Infliges daño adicional si atacas cuando te estás moviendo.

★ ABRASIÓN INVERSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes aumentar la fricción de un objeto o zona, cancelando el terreno difícil y otorgando una ventaja para interactuar con él.

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Al inicio de tu turno, puedes poner fin a cualquier número de infusiones para recuperar su Investidura restante.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ PATINAJE FLUIDO

Mientras tienes Investidura, estás infuso con Abrasión y Patinar te cuesta 1 punto menos de concentración.

DIVISIÓN

★ DETERIORO CORPORAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Cuando impactas con un ataque de División, puedes gastar  para hacer que un objetivo de ese ataque sufra una lesión.

★ DIVISIÓN INFLAMABLE

Cuando usas División, gasta 1 o más puntos de Investidura para prender fuego al espacio del objetivo, infligiendo una cantidad de daño permanente igual a tu modificador de División.

▶▶ RÁFAGA DE LLAMAS

Gastas 3 puntos de Investidura para realizar un ataque de División contra Física que afecta a todos los objetivos situados en una zona de hasta un tamaño mayor del normal.

∞ DIVISIÓN DEVASTADORA

Cuando tiras por daño con División, tira un dado de daño adicional.

▶ FUGA EROSIONADA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 o más puntos de Investidura para poner fin a la misma cantidad de efectos que estén provocando los estados Retenido o Inmovilizado.

∞ MANDAR CHISPAS

Cuando hay una superficie sólida entre tu objetivo y tú, usa División como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ CHISPA INELUDIBLE

El alcance de Mandar chispas aumenta al de tu vínculo spren. No necesitas línea de efecto cuando puedes sentir a tu objetivo y este no puede usar Prevenirse contra tu División.

★ ENTROPÍA DESATADA

Usar la habilidad División te cuesta una  menos. La CD de División bajo presión se reduce en 5.

ICONO SIGNIFICADO

- ▶ 1 acción
- ▶▶ 2 acciones
- ▶▶▶ 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↻ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de llamaspren como **armadura esquirrada Radiante** (ver capítulo 7).

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Tormenta de polvo abrasadora

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu cenizaspren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás usar Aumentar como ► y no necesitarás gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (PORTADOR DEL POLVO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquirrada Radiante (ver capítulo 7).

TORMENTA DE POLVO ABRASADORA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Combinas la movilidad de la Abrasión con la destrucción de la División para dejar un rastro de polvo a tu paso. Estas tormentas punzantes asaltan a los enemigos lo suficientemente bobos como para entrar, dejándolos expuestos a los ataques.

Cuando usas la acción Moverse para moverte a lo largo de una superficie sólida, puedes gastar 1 o más puntos de Investidura para levantar una nube de polvo que oscurece a tu elección las zonas en las que entras o de las que sales durante dicho movimiento. Esta nube persiste durante un número de rondas igual a la Investidura gastada, o hasta que un viento razonablemente fuerte la dispersa.

Cuando cada enemigo dentro de esta nube sufre daño por primera vez durante una ronda, ese daño aumenta en función de tus grados en Disciplina.

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).

CONSEJO PARA LA DJ: LOS PORTADORES DEL POLVO Y EL CANON

En las novelas de *El Archivo de las Tormentas*, los Portadores del Polvo no pueden acceder a la potencia de División al menos hasta el Segundo Ideal. Si tu grupo quiere reflejar este elemento del canon en las partidas, puedes añadir un prerrequisito de Segundo Ideal a la potencia de División y a cada uno de sus talentos.

Si pones en práctica este prerrequisito, el talento Primer Ideal para los Portadores del Polvo otorga Aumento de concentración, descrito a continuación, en lugar de División:

Aumento de concentración. Cuando completas esta meta, tu concentración máxima y actual aumenta en un número igual a la mitad de tu rango (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, si estás en el rango 1 o 2, tu concentración aumenta en 1. Al subir de rango, aumenta tu concentración máxima y actual adecuadamente.

Se nos hizo este gesto en más de una ocasión. Los labios del cenizaspren salen despedidos por un instante, revelando los dientes en una sonrisa que desaparece cuando la ceniza se reincorpora.



En el Reino Físico, los cenizaspren aparecen como una grieta que se extiende sobre una superficie o se ramifica en el aire. Cuando se mueven, parecen quemar el material que atraviesan, pero al pasar dejan la superficie intacta.

Hechos tenido pocas ocasiones de examinar de cerca a los cenizaspren, que se han comportado con hostilidad en todos nuestros encuentros.

A la mayoría los he visto solo de pasada.



parecen estar
redaderas vivas
n sutiles patrones
ezido cuyos hilos
al ojo humano.

En el Reino Físico
ndeante río de en
tregren y se desc
mentos mientras se o

un rostro expresivo
se tienen en el Rein



ROMPEDORES DEL CIELO

CAMINO RADIANTE

Un Rompedor del Cielo anuncia su presencia en una residencia mientras envía a su compañero altospren a que explore el interior sin ser visto. Después de esperar el tiempo necesario sin obtener respuesta, convierte la puerta en polvo. En el interior de la residencia, las infracciones abundan, desde el mantenimiento inadecuado de las instalaciones hasta la esclavitud ilegal y el maltrato de los cautivos. El Rompedor del Cielo toma nota de cada una de las infracciones mientras libera a los prisioneros y luego comienza su búsqueda de los perpetradores.

Es de noche y los desertores acechan un campamento de comerciantes dormidos. Apenas acaban de desenvainar sus armas cuando un cono de llamas ilumina el paisaje que los rodea. Le Rompedore del Cielo planea a su alrededor, rodeando a los bandidos. Le Radiante había estado siguiendo a este grupo durante días, y finalmente ha conseguido pillar a los malhechores con las manos en la masa.

Durante meses, la Rompedora del Cielo ha estado preparando su caso para una audiencia con el Aqasix Supremo y sus visires, estudiando leyes y procedimientos para escribir una solicitud impecable. Ahora se encuentra en la sala del trono del Palacio de Bronce, presentando argumentos a favor de que se les conceda a los cantores “parshmenios” el pago retroactivo por el tiempo que estuvieron esclavizados.

Los Rompedores del Cielo son la encarnación de la justicia y garantizan que nunca se abusa del poder y que el orden nunca se convierte en caos. Aunque otras órdenes Radiantes los consideran rígidos y fanáticos, suelen usar códigos éticos y estructuras legales para luchar por la justicia, proteger la civilización y defender causas vitales. Son la perdición de tiranos, criminales violentos, anarquistas y todos aquellos que quieren pervertir la ley y aprovecharse de los débiles. Con las potencias de Gravitación y División, los Rompedores del Cielo pueden eludir o aniquilar casi cualquier obstáculo que les impide hacer justicia.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA ROMPEDORES DEL CIELO

Los Rompedores del Cielo son investigadores, agentes de la ley, abogados y litigantes. Algunos se centran en los aspectos físicos de la aplicación de la ley, mientras que otros se convierten en expertos en los códigos penales de las naciones de todo Roshar. Los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Rompedor del Cielo:

- ♦ Agente (Espía o Investigador)
- ♦ Cazador (Arquero o Asesino)
- ♦ Enviado (Diplomático)
- ♦ Erudito (Estratega)
- ♦ Guerrero (Duelista)

FILOSOFÍA DE LOS ROMPEDORES DEL CIELO

“Buscaré justicia”.

El propósito más elevado de la Orden de los Rompedores del Cielo es garantizar que la ley sirve bien a todo el mundo, evitando tanto la tiranía como la anarquía, para que todas las personas tengan una oportunidad justa de vivir una vida pacífica y feliz. En particular, creen que su trabajo es evitar que las otras órdenes Radiantes abusen de su influencia o de sus poderes de potenciación. Con este fin, se esfuerzan por cambiar las leyes injustas, mientras trabajan dentro del marco legal para servir al pueblo, a menudo explotando lagunas presentes en leyes injustas.

Sus ideales se centran en luchar por la justicia, defender los códigos y proteger la civilización. En la era moderna, los Ideales más allá del primero suelen seguir un patrón rígido; consulta “Juramento de Ideales” antes en este capítulo para más detalles sobre el Primer Ideal. Si estás vinculado a un altospren independiente que no forma parte de la facción de Nale (ver “Historia de los Rompedores del Cielo”), puedes usar los patrones y frases comunes que se detallan a continuación para inspirar tus propios juramentos menos rígidos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Juro buscar la justicia y permitir que me guíe hasta encontrar un ideal más perfecto.”.

Este juramento, conocido como el Ideal de la Justicia, se suele hacer cuando un maestro Rompedor del Cielo (que ha pronunciado el Cuarto Ideal) te acepta como su escudero. Sin embargo, esto no es estrictamente obligatorio para aquellos que son independientes de Nale. De cualquier manera, el juramento representa que estás en proceso de aprendizaje y que juras obediencia al código escrito de la ley (así como a tu maestro, si lo tienes). El Segundo Ideal requiere conocer de primera mano las leyes que sirven al pueblo y las que no: una preparación esencial para los Ideales más elevados, que te permiten elegir las leyes que realmente sigues.

A medida que trabajes para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Demuestra tu voluntad de seguir las leyes escritas, especialmente cuando hacerlo sea difícil o entre en conflicto con tu obstáculo. Esto puede implicar que tienes que seguir los códigos legales de una nación en la que estás operando o por la que viajas, respetar las reglas de una organización o el hogar que visitas, o algo similar.
- ♦ Encuentra un mentor (especialmente si estás en la facción de Rompedores del Cielo de Nale) dispuesto a aceptarte como aprendiz. Puede ser un maestro de la orden o alguien con gran dominio de los códigos legales. Mediante una estricta obediencia, aprende de tu mentor el arte de trabajar con la ley o alrededor de ella.

EL TERCER IDEAL

“Juro seguir...”

Conocido como el Ideal de la Dedicación, el Tercer Ideal es un juramento en el que te comprometes con una autoridad singular: quizás un código de conducta, una ley o incluso una persona específica. Los altospren al margen de la facción de Nale podrían incluso llegar a aceptar que te comprometieras con una organización delictiva. Este Ideal exige que sigas las leyes, órdenes y principios de la entidad elegida, incluso si sus códigos cambian más adelante. Si bien la obediencia sigue siendo un elemento destacado de este Ideal, obtienes cierta autonomía en cuanto a qué leyes sigues; puedes ignorar las reglas de otras entidades y naciones que contradicen tu juramento o no están incluidas en él. Por ejemplo, el Rompedor del Cielo Szeth pronunció este Ideal como “... la voluntad de Dalinar Kholin”, jurando lealtad al honorable rey de Urithiru.

A medida que trabajes para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Continúa siguiendo las leyes escritas en cada lugar al que viajes. Mientras lo haces, reflexiona sobre la tensión de verte obligado a actuar en contra de sus propios intereses a causa de esos códigos, especialmente cuando se trata de tu obstáculo.
- ♦ Reflexiona sobre las experiencias derivadas de tu Ideal anterior: ¿qué leyes y sistemas sirvieron a todos sus pueblos y cuáles solo sirvieron a los intereses de los poderosos?
- ♦ Encuentra un código de principios que refleje lo más fielmente posible tus valores y al que puedas jurar obediencia sin comprometerte demasiado. A menudo esto será una persona justa y moral (por ejemplo, la facción de Nale elige al propio Nale), una nación con leyes equitativas o una organización con la que compartes principios.

EL CUARTO IDEAL

A diferencia de las demás órdenes, debes pronunciar el Cuarto Ideal de los Rompedores del Cielo antes de completarlo. Aunque las palabras específicas de este Ideal de la Cruzada son individuales para cada Rompedor del Cielo, al jurarlas te comprometes a emprender una misión personal con el permiso de tu entidad jurada (o de acuerdo a sus principios). Solo te conviertes en un Rompedor del Cielo de Cuarto Ideal después de tener éxito a ojos de tu altospren. Tu misión debe incluir el hecho de erradicar una injusticia de un sistema; como resultado, muchos Rompedores del Cielo tardan décadas en completar su misión, si llegan a conseguirlo.



Por ejemplo, Szeth declaró que su misión era “limpiar a Shin de sus falsos líderes, si Dalinar Kholin está de acuerdo”.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Elige tu misión: ¿qué injusticia legal has presenciado personalmente que deba ser extirpada de su código legal? Tanto tu altospren como tu entidad jurada deben estar de acuerdo en que dicha misión es digna.
- ♦ Adquiere poder o recursos que te permitan promulgar cambios dentro del sistema legal correspondiente. Por ejemplo, puedes hacer aliados en posiciones clave, recabar pruebas o herramientas necesarias, u obtener una posición de poder dentro del sistema fallido.
- ♦ Corrige la injusticia sistémica para satisfacción de tu altospren.

HISTORIA DE LOS ROMPEDORES DEL CIELO

La Orden de los Rompedores del Cielo se fundó para imitar las habilidades de la hoja de Honor de Nale, el Herald de la Justicia. Nale es un hombre voluntarioso e inflexible que está obsesionado con la ley y el orden. Destaca por adherirse a la ley escrita exacta, y al pie de la letra, de cualquier tierra en la que se encuentra... y por encontrar y explotar lagunas legales. En el pasado fue más compasivo en su ejecución de la ley, pero se ha vuelto más rígido y despiadado con el paso de los milenios; en la época moderna, siempre pide la pena máxima para los infractores, sin ninguna indulgencia.

En los antiguos días de los Caballeros Radiantes, los Rompedores del Cielo servían como policía militar y cuerpo de seguridad internacional, con la tarea de mantener la paz, contener fuerzas oscuras y peligrosas y controlar a las otras órdenes. Los Rompedores del Cielo temían que los Radiantes se creyeran por encima de la ley y se convirtieran en tiranos, por lo que mantenían una vigilancia constante para detectar abusos de la potenciación. Esto provocó frecuentes conflictos con otras órdenes, especialmente los Corredores del Viento y los Portadores del Polvo, con quienes tenían muchos desacuerdos morales. Sin embargo, los antiguos Rompedores del Cielo valoraban la misericordia, independientemente de si el delincuente era Radiante; entendían que la ley no es perfecta y, al tiempo que la defendían, se centraban en proteger a los débiles de los fuertes.

Cuando tuvo lugar la Traición, los Rompedores del Cielo fueron la única orden Radiante que no renunció a sus juramentos. En lugar de eso, Nale recuperó a escondidas su hoja de Honor de Shinovar, se vinculó a un altospren (convirtiéndose así en el único Herald conocido que también era un Radiante) y comenzó a liderar directamente a los Rompedores del Cielo como una policía secreta. Durante

milenios, ha dado forma a la orden a su propia semejanza, cada vez más extrema: sus altospren solo se vinculan a los candidatos que él elige, sus Rompedores del Cielo son inflexibles y despiadados en su interpretación de la ley, y ha puesto en práctica un programa de pruebas para determinar el valor de los aspirantes. Hace décadas, el Forjador de Vínculos Ishar le dijo a Nale que el regreso de los Radiantes aceleraría el regreso de los Portadores del Vacío; en respuesta, Nale ordenó a los Rompedores del Cielo embarcarse en una cruzada para reclutar o ejecutar a cualquiera que pudieran encontrar con siquiera un vínculo spren naciente.

La gran mayoría de los Rompedores del Cielo modernos forma parte de la facción de Nale, que desprecia a los refundados Caballeros Radiantes de Urithiru. Los Rompedores del Cielo de Nale operan desde una fortaleza marabeziana con vistas al Lagopuro. Mientras viajan, visten los uniformes de las fuerzas del orden locales (sin importar su propia etnia o nacionalidad), evitando la vestimenta o la iconografía que los identificaría como Radiantes. Después de la Verdadera Desolación, Nale declaró que los cantores eran los dueños originales de Roshar y, por lo tanto, que su ley era la verdadera ley de la tierra, por lo que alió su facción con ellos.

Szeth-hijo-Honor es el Rompedor del Cielo más desatado que ha desertado del mando de Nale para unirse a Dalinar Kholin y la coalición de monarcas. Hay otros desertores de la facción de Nale que podrían unirse a los Caballeros Radiantes refundados o a otra organización, y algunos altospren independientes podrían optar por vincularse con un posible Radiante en desafío a la voluntad de Nale.

ALTOSPREN

Para convertirte en un Rompedor del Cielo debes vincularte con un altospren, ya sea uno de los spren de Nale o uno independiente.

ASPECTO DE LOS ALTOSPREN

En el Reino Cognitivo, los altospren tienen forma humana, pero esa forma aparece como un vacío en la realidad a través del cual se pueden ver las estrellas. Este paisaje estelar no se mueve con los spren, sino que su movimiento parece recorrer un cielo nocturno. La forma de cada altospren parece delinear la ropa y el pelo, que se mueven como si un viento físico soplara sobre su propia forma. A pesar de parecer agujeros en el universo, sus cuerpos son totalmente sólidos y se pueden tocar. Cuando se los mira de frente, no tienen rasgos faciales discernibles; la mayoría de las personas solo pueden reconocerlos por su silueta y su voz, aunque ellos pueden reconocerse entre sí sin dificultad alguna.

En el Reino Físico, los altospren generalmente aparecen como rendijas negras en el aire, que pueden expandir para revelar su campo estelar. No suelen exceder los 30 centímetros en cualquier dimensión, y el aire parece deformarse a su alrededor a medida que se mueven.

CÓMO INTERPRETAR A UN ALTOSPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si estableces un vínculo con un altospren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. Un altospren podrá hacerse visible y audible para quienes desee; cuando no es así, los altospren en el Reino Físico son generalmente invisibles e inaudibles para cualquiera (incluidos otros spren) que no cuenta con una capacidad específica para percibir spren.

A diferencia de otros spren, los altospren pueden volverse invisibles incluso para su Rompedor del Cielo vinculado. También pueden leer los pensamientos de su Radiante mientras están dentro del alcance del vínculo spren, lo cual permite una comunicación completamente silenciosa entre los dos.

Interacción física. Los altospren son casi incorpóreos en el Reino Físico. No pueden atravesar objetos. Carecen de formas maleables, pero son mayormente bidimensionales y, aunque no son capaces de encogerse, pueden pasar a través de aberturas muy estrechas.

► o ➤ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los altospren pueden ayudar a investigar delitos y determinar la culpabilidad o inocencia, las pruebas de Intimidación y las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.



UN ALTOSPREN
EN EL REINO FÍSICO

CULTURA DE LOS ALTOSPREN

Los altospren habitan asentamientos aislados en Shademar. No suelen vivir cerca de otros spren, que los suelen considerar fanáticos, intransigentes y estrictos. A los honorspren les desagradan especialmente los altospren.

La cultura altospren idealiza la obediencia, el orden y el cumplimiento de la ley; muchos tienen un conocimiento enciclopédico de los códigos legales de las sociedades, tanto del Reino Cognitivo como del Físico. Debido a la dedicación del propio Nale a las leyes escritas, muchos altospren parecen adorarlo, o al menos le han jurado lealtad.

NOMBRES DE ALTOSPREN

Muchos altospren son reacios a revelar su nombre a quienes no lo son. Su nombre es un número. A diferencia de los cripticos, que a menudo se denominan con ecuaciones complejas, los nombres de los altospren suelen ser números sencillos como 13 294, 0-11 o 3405.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

Históricamente, los altospren buscaban potenciales Radiantes con un código moral fuerte e inquebrantable (incluso si se trataba de un código delictivo) o alguien que creyera en la importancia de que las sociedades tuvieran reglas que gobernarán el comportamiento. Puede ser un alma empática que intenta cambiar los sistemas desde dentro para servir mejor a los débiles, un defensor acérrimo del pueblo que cree en proteger a los inocentes, un guerrero de la moral que quiere castigar a los culpables o cualquier otro individuo que cree en la verdadera justicia.

Sin embargo, en la era moderna, la mayoría de los altospren se vincularán solo con un aspirante que les presente Nale. Incluso entonces, los aspirantes deben superar antes pruebas y exámenes supervisados por maestros Rompedores del Cielo en activo. Los candidatos prometedores suelen ser individuos disciplinados y celosos de mantener la paz, la obediencia y el imperio de la ley.

La facción de altospren de Nale no forma un vínculo hasta que su Rompedor del Cielo pronuncia el Segundo Ideal; si quieres jugar con un miembro actual o anterior de los Rompedores del Cielo de Nale, consulta la barra lateral “Consejo para la DJ: Los Rompedores del Cielo y el canon” en la sección “Talentos de vínculo con altospren”.



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades División y Gravitación.

VÍNCULO CON ALTOSPREN

★ SEGUNDO IDEAL (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

► DESTRUCCIÓN DESORBITADA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Después de usar Moverse con un Enlace básico, gastas 1 punto de concentración para obtener una ► para División o sus talentos.

★ TERCER IDEAL (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquilada Radiante.

∞ INVESTITO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquilada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

ROMPEDOR DEL CIELO

CAMINO RADIANTE

DIVISIÓN

★ DETERIORO CORPORAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Cuando impactas con un ataque de División, puedes gastar  para hacer que un objetivo de ese ataque sufra una lesión.

★ DIVISIÓN INFLAMABLE

Cuando usas División, gasta 1 o más puntos de Investidura para prender fuego al espacio del objetivo, infligiendo una cantidad de daño permanente igual a tu modificador de División.

▶▶ RÁFAGA DE LLAMAS

Gastas 3 puntos de Investidura para realizar un ataque de División contra Física que afecta a todos los objetivos situados en una zona de hasta un tamaño mayor del normal.

∞ DIVISIÓN DEVASTADORA

Cuando tiras por daño con División, tira un dado de daño adicional.

▶ FUGA EROSIONADA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 o más puntos de Investidura para poner fin a la misma cantidad de efectos que estén provocando los estados Retenido o Inmovilizado.

∞ MANDAR CHISPAS

Cuando hay una superficie sólida entre tu objetivo y tú, usa División como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ CHISPA INELUDIBLE

El alcance de Mandar chispas aumenta al de tu vínculo spren. No necesitas línea de efecto cuando puedes sentir a tu objetivo y este no puede usar Prevenirse contra tu División.

★ ENTROPÍA DESATADA

Usar la habilidad División te cuesta una  menos. La CD de División bajo presión se reduce en 5.

GRAVITACIÓN

▶ AS DEL VUELO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Vuelas hasta tu valor de gravitación, que se incrementa de manera permanente a 12 metros. Puedes gastar 1 punto de concentración para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo durante este vuelo.

∞ VUELO ESTABLE

Mientras mantienes un Enlace básico sobre ti mismo, tus ataques a distancia no sufren una desventaja por estar volando ni por tener un punto de apoyo inestable.

∞ VUELO EN GRUPO

Cuando usas un Enlace básico fuera del combate, puedes infundir a tantos personajes adicionales como tus grados en Gravitación sin gastar Investidura adicional.

∞ ESCUADRÓN AÉREO

Prerrequisito: Gravitación 3 o más

Puedes usar Vuelo en grupo en combate.

∞ IMPACTO GRAVITACIONAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Usas un Enlace básico para hacer que un objetivo golpee una superficie sólida, infligiendo 1d4 de daño por golpe por cada 3 metros que se ha movido. El objetivo puede Evitar peligro para reducir el daño a la mitad.

★ ENLACES MÚLTIPLES

Cuando desplazas a un personaje no dispuesto con Gravitación, puedes infundir Investidura hasta tus grados en Gravitación para prolongar el efecto.

▶▶ DISPARO CON ENLACE

Propulsas un objeto hacia un objetivo, gastando una cantidad de Investidura igual a la distancia dividida por el valor de gravitación. Realiza un ataque de Gravitación a distancia contra Física y tira 2d4 de daño por golpe.

∞ MAESTRO DE LOS CIELOS

Mientras tengas Investidura, siempre estarás infuso con Gravitación.

ICONO SIGNIFICADO

- | | |
|---|---------------------|
|  | 1 acción |
|  | 2 acciones |
|  | 3 acciones |
|  | Acción gratuita |
|  | Reacción |
|  | Activación especial |
|  | Siempre activo |

TALENTO PRINCIPAL DE ROMPEDOR DEL CIELO

Cuando un Rompedor del Cielo completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con altospren (en este capítulo) y a los árboles de talentos División y Gravitación (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un altospren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te fueras acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a Investidura, comenzando con una Investidura máxima de 2 + tu Discernimiento o Presencia (el que es mayor). Ahora puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de División y Gravitación.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

TALENTO DE VÍNCULO CON ALTOSPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con altospren para el camino del Rompedor del Cielo.

ADOPTAR ESCUDERO (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de suertespren como *armadura esquirrada Radiante* (ver capítulo 7).

DESTRUCCIÓN DESORBITADA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ▶

Eres experto en el uso de la División mientras te desplazas por el aire con la Gravitación.

Después de usar Moverse mientras mantienes un Enlace básico sobre ti mismo con tu potencia Gravitación, gasta 1 punto de concentración para obtener ▶, que solo puedes usar para División o uno de sus talentos.



“La mayoría de los Rompedores del Cielo eligen jurar lealtad a la ley, y cumplen a rajatabla los códigos de todas las tierras que visitan. Es una buena opción, pero no la única”.

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Destrucción desorbitada

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu altospren pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, puedes usar Aumentar como ► y no necesitas gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (ROMPEDOR DEL CIELO)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquivada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).

CONSEJO PARA LA DJ: LOS ROMPEDORES DEL CIELO Y EL CANON

En las novelas de *El Archivo de las Tormentas*, los Rompedores del Cielo que sirven a Nale ni siquiera pueden absorber luz tormentosa al pronunciar el Primer Ideal, y mucho menos usar potencias. (Sin embargo, es posible que los Rompedores del Cielo independientes que no siguen a Nale puedan ignorar estas restricciones).

Si tu grupo quiere reflejar este elemento del canon en las partidas, los Rompedores del Cielo de Nale obtienen sus capacidades de la siguiente manera:

Meta de Segundo Ideal. Al completar su meta “Pronunciar el Segundo Ideal”, un Rompedor del Cielo obtiene acceso a Investidura y a las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. También obtiene la potencia de Gravitación y puede elegir sus talentos.

Meta de Tercer Ideal. Al completar su meta “Pronunciar el Tercer Ideal”, un Rompedor del Cielo obtiene la potencia de División y puede elegir sus talentos.

Para aplicar esta progresión demorada, reemplaza el talento Primer Ideal entero por lo siguiente.

Primer Ideal. Cuando adquieres este talento, tu salud máxima aumenta en 1 por nivel. Esto se aplica a todos los niveles anteriores y futuros; por ejemplo, si eliges este talento en el nivel 3, aumentas retroactivamente tu salud máxima en 3.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar esta meta, pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena y tu concentración máxima y actual aumentan en un número igual a tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu concentración máxima y actual también lo hacen.



TEJEDORES DE LUZ

CAMINO RADIANTE

Rodeado de tres oponentes, un Tejedor de Luz exhala luz tormentosa para crear la imagen de un espinablanca. Sus enemigos se burlan, hasta que las púas de la ilusión atraviesan a uno de ellos. El Tejedor de Luz convierte el aire detrás de sus enemigos en un muro de piedra. ¿Quién está acorralado ahora?

Bajo la apariencia ilusoria de una pordiosera, una Tejedora de Luz toma un puñado de guijarros y los transforma en terrones de grano. Se acerca a un grupo de mendigos y les ofrece el alimento para que lo hiervan y lo conviertan en gachas, entablando una conversación amistosa y enterándose de los últimos cotilleos.

Una Tejedora de Luz está en un escenario con su fiel violín. Mientras toca y cuenta una historia, sus ilusiones representan las escenas con exquisito detalle. Junto con los efectos de sonido proporcionados por su compañero críptico, el público queda embelesado.

La Orden de los Tejedores de Luz incluye a muchos pintores, músicos, escultores, actores y practicantes de artes similares. Estos Radiantes crean obras de gran belleza para subir la moral de sus camaradas y de la gente de a pie, pero también sirven como espías de los Caballeros Radiantes. Utilizando la potencia de la Iluminación para engañar a los sentidos y la de la Transformación para alterar su entorno, los Tejedores de Luz brillan en operaciones clandestinas para reunir información y sembrar confusión en las filas enemigas.

La resonancia de las potencias de esta orden afecta los sentidos y la memoria de cada Tejedor de Luz. Por ejemplo, esto podría conferir una forma única de experimentar la luz y el color, o podría otorgar la capacidad de recordar perfectamente imágenes o escenas como si hubieran sido capturadas en una fotografía.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA TEJEDORES DE LUZ

Los Tejedores de Luz atraen personalidades de todo tipo, desde las tranquilas e introspectivas hasta las más sociables y extrovertidas, si tienen un espíritu artístico. La orden también es de particular interés para aquellos con una inclinación por el subterfugio. Como tal, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante de los Tejedores de Luz:

- ♦ Agente (Espía, Investigador o Ladrón)
- ♦ Cazador (Asesino)
- ♦ Enviado (Diplomático)
- ♦ Erudito (Estratega)
- ♦ Líder (Político)

FILOSOFÍA DE LOS TEJEDORES DE LUZ

“Diré mi verdad”.

En el fondo, casi todos los Tejedores de Luz son artistas, independientemente de sus capacidades personales. Consideran que el entretenimiento, el arte y la belleza son vitales, y creen que la supervivencia no significa nada si no se tiene también algo por lo que vivir. Así, muchos Tejedores de Luz dan la impresión de ser despreocupados, pero nada más lejos de la realidad; su aparente frivolidad tiene como objetivo provocar risas, alegría y catarsis.

Algunos Tejedores de Luz se sintieron atraídos hacia la orden no por el arte, sino por su amor por la intriga, los secretos y el espionaje. Incluso aquellos que prefieren las artes llevan a cabo estos deberes clandestinos cuando es necesario, y esto predispone al engaño a todos los Tejedores de Luz. Constantemente se mueven a caballo entre la realidad y la ficción, y puede ser muy fácil buscar seguridad en las mentiras. Por eso, sus Ideales no se basan en pronunciar juramentos, sino que se centran en la introspección profunda para encontrar la verdad personal, junto con la disposición para enfrentarse a duras realidades personales. (Para más detalles sobre el Primer Ideal, consulta “Juramento de Ideales” antes en este capítulo).

EL SEGUNDO IDEAL Y SIGUIENTES

Por cada Ideal más allá del primero, debes pronunciar una verdad incómoda y difícil sobre ti mismo, que debes reconocer y abordar para crecer como persona. Cada Tejedor de Luz debe desenterrar la verdad oculta bajo las mentiras que se dice a sí mismo.

A medida que trabajes para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo/Tercer/Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Construye una red de falsedades. Puedes crear una identidad falsa compleja para una misión, inventar mentiras para progresar en el seno de un grupo social u ocultar aspectos de ti mismo en los que no te gusta pensar. Haz que la red de mentiras sea lo suficientemente grande como para poder llegar a perderte en ella.

- ♦ Fracasa o no tengas éxito por poco, defraudándote a ti mismo o a tus aliados a través de tus engaños.
- ♦ Mira hacia tu interior. Admite una creencia errónea que te has permitido o un hecho incómodo acerca de tu historia. Los descubrimientos relacionados con tu obstáculo o propósito son excelentes, pero puedes admitir cualquier cosa que te afiance en tu verdad y te permita crecer.

Para el Segundo Ideal, la verdad que te admites a ti mismo puede ser de tipo emocional y simple; por ejemplo, después de intentar convencerse a sí misma de que era valiente, la Tejedora de Luz Shallan Davar simplemente admitió que tenía miedo. Para el Tercer y Cuarto Ideales, sin embargo, debes examinar verdades realmente incómodas. Estas pueden incluir enfrentarte a experiencias traumáticas, analizar partes de tu identidad que te han resultado difíciles de aceptar, abordar arraigadas creencias erróneas sobre ti mismo o algo más potente y lo suficientemente doloroso como para hacerte volver de la ficción a la realidad. Generalmente, la verdad para cada uno de los Ideales superiores debería aumentar en magnitud, aunque si tu compañero críptico acepta tu confesión, completarás la meta.

HISTORIA DE LOS TEJEDORES DE LUZ

En la época anterior a la Traición, los Tejedores de Luz eran artistas, animadores y espías. Muchos consideraron que era su responsabilidad mantener alta la moral de los demás

Radiantes, creando espectáculos, arte visual y otras obras de gran belleza. Otros Tejedores de Luz viajaron por Roshar, visitando las ciudades más afectadas por las Desolaciones y trabajando con las otras órdenes para reconstruir hogares. Estos Tejedores de Luz a menudo restauraban obras culturales dañadas o creaban nuevas piezas, dedicadas a ofrecer belleza y arte en las vidas de quienes más lo necesitaban.

Sin embargo, durante la guerra, los Tejedores de Luz fueron enviados a realizar operaciones encubiertas. Tejiendo luz, se disfrazaban y se infiltraban en fortalezas enemigas. Estos espías llevaban a cabo misiones vitales de reconocimiento, robaban planes de batalla, saboteaban operaciones, fomentaban la disidencia y se involucraban en muchos otros actos de subterfugio y espionaje.

Muchas otras órdenes, especialmente los Rompedores del Cielo, veían a los Tejedores de Luz con cierta desconfianza, en parte debido al engaño que requerían sus actividades, y también porque no pronuncian juramentos como parte de sus Ideales. Muchos Radiantes cautelosos creían que tenían una moral laxa, lo que los hacía propensos a perderse en sus propias mentiras y desertar al enemigo. Sin embargo, los Tejedores de Luz contaban con fuertes valores personales, y cada uno argumentaba que no necesitaba igualar los juramentos más estrictos exigidos por otras órdenes. Mientras cada Tejedor de Luz se mantuviera fiel a sí mismo, como requerían sus Ideales, se confiaba en que también permanecería fiel a sus aliados.



En la actualidad, los Tejedores de Luz están compuestos por una veintena de Radiantes al servicio de la coalición de monarcas de Urithiru, aunque su número no deja de crecer. Fueron fundados (en muchos sentidos involuntariamente) por una joven dibujante llamada Shallan Davar y su críptico vinculado, Patrón. Shallan comenzó su viaje buscando convertirse en aprendiz de la reconocida erudita Jasnah Kholin, pero, en realidad, solo se trataba de un plan para robarle un moldeador de almas y poder salvar su casa noble, que se encontraba en plena decadencia. En el proceso, Shallan comenzó a ver figuras extrañas en los bordes de su visión y a incluirlas inconscientemente en sus dibujos. Esto la condujo no solo a una inmensa paranoia, sino a vincularse con uno de dichos spren, casi por accidente. Después de que tanto ella como Jasnah fueran víctimas de varios intentos de asesinato, Shallan se encontró sola en una caminata hacia las Llanuras Quebradas. Durante su viaje, utilizó instintivamente sus capacidades Radiantes para inspirar a otros a ser mejores versiones de sí mismos; con el tiempo, algunos de ellos se convirtieron en Tejedores de Luz.

Los Tejedores de Luz emergentes de Shallan desempeñan prácticamente el mismo papel que los antiguos aunque, en la guerra contra Odium, se centran en el espionaje y el entrenamiento en potenciación. La propia Shallan ha liderado varios equipos de infiltración y, a nivel individual, ha llevado a cabo muchas operaciones clandestinas.

CRÍPTICOS

Para convertirte en Tejedor de Luz debes vincularse con un críptico. A veces se les llama “mentiraspren”, aunque los propios crípticos consideran este término algo peyorativo y reduccionista.

ASPECTO DE LOS CRÍPTICOS

Cada críptico presenta un modelo tridimensional único de patrones fractales en constante cambio alrededor de un punto central. La mayoría de los seres físicos encuentran extremadamente difícil comprender la totalidad de este movimiento complejo, pero pueden reconocer fácilmente el fractal de un críptico con el que han coincidido con anterioridad.

En el Reino Cognitivo, este fractal es la cabeza del críptico. Flota sobre un cuerpo alto y esbelto envuelto en una túnica de vidrio oscuro sin pliegues ni arrugas, solo ángulos agudos. Su túnica es parte de su esencia, y sus planos y ángulos cambian a medida que se mueve. Sus manos parecen cinceladas en obsidiana o mármol blanco puro, pero sus dedos alargados y huesudos se mueven con tanta fluidez como la piel y los músculos.

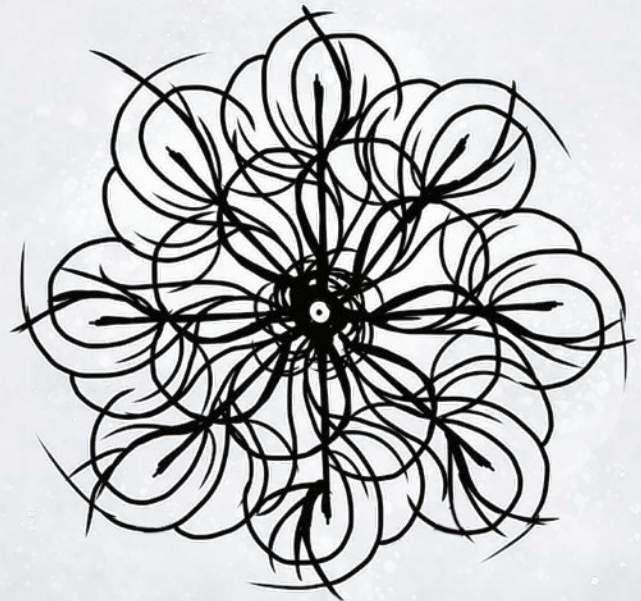
En el Reino Físico, el fractal de un críptico es su cuerpo entero, y vibra cuando habla o tararea. Puede presionarse contra superficies para esconderse, pero su fractal permanece ligeramente elevado. Como resultado, es fácil de detectar si no reduce activamente el movimiento de su fractal y se oculta sobre un fondo con patrones muy marcados.

CULTURA DE LOS CRÍPTICOS

Los crípticos generalmente se sienten fascinados por las “mentiras”, lo cual incluye el sarcasmo, los chistes, la ficción y cualquier otra cosa distinta a la verdad literal. Cuando alguien dice una “mentira” particularmente buena, los crípticos se reúnen a su alrededor para tararear con aprecio “mmmm”. Resulta irónico, por tanto, que los crípticos sean bastante ineptos para construir sus propias “mentiras” y como resultado, por lo general, hablen de una manera muy literal.

La gran mayoría de los crípticos vive en una de las ciudades más grandes de Shadesmar; su nombre es un número incomprendiblemente enorme que los crípticos pueden recitar con facilidad, pero que a los demás les resulta casi imposible memorizar. Debido a esto, la mayoría de la gente simplemente se refiere a ella como Ciudad de los Números. Otros spren Radiantes desconfían de los crípticos, ya que piensan que sus gestos son extraños, agresivos y sentenciosos. Sin embargo, la mayoría se contentan con aprender y escuchar pasivamente, por lo que no les molestan demasiado las opiniones de los demás. Esta tendencia de los crípticos hacia la inacción no significa que no les importe la acción; más bien, les gusta planificar exhaustivamente y luego analizar ese plan a fondo hasta que no se puede refinar más. Cuando toman una decisión, se comprometen con ella al cien por cien.

Los crípticos no representan falsedades, sino más bien las matemáticas y patrones subyacentes que componen Roshar y el Cosmere en general. Como resultado, su lenguaje es increíblemente complejo. Hablan principalmente a través de datos sin procesar, utilizando una mezcla de clics rápidos y tonos irregulares en varias frecuencias. Debido a que a los crípticos se les da tan bien descifrar códigos y analizar patrones, también pueden hablar muchos otros idiomas de Roshar.



UN CRÍPTICO EN EL
REINO FÍSICO

CÓMO INTERPRETAR A UN CRÍPTICO

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si estableces un vínculo con un críptico, ten en cuenta también lo siguiente.

Descifrado de idiomas. Las capacidades de aprendizaje de idiomas de un críptico superan por mucho las de otros spren. Después de que tu críptico pase 10 minutos escuchando un idioma hablado, o 1 hora descifrando uno escrito, pasará a ser capaz de usar la capacidad Traducción de los spren con ese idioma de manera permanente, incluso si no se trata de un idioma roshariano.

Percepción. A diferencia de muchos spren Radiantes, los crípticos son visibles y audibles para otros personajes, por lo que cualquier interacción con ellos tiene la posibilidad de revelar su posición (y probablemente la tuya). Sin embargo, son excepcionalmente duchos a la hora de imitar voces y sonidos, lo cual se puede utilizar para crear distracciones y engañar a otras personas. Estos mimetismos se pueden usar para embellecer los tejidos de luz, ya que los crípticos pueden recrear los sonidos de lo que están imitando.

Interacción física. Los crípticos son casi incorpóreos en el Reino Físico. No pueden atravesar objetos, pero sí presionarse a sí mismos contra superficies planas, permitiéndoles pasar por agujeros que miden entre dos y tres centímetros.

► o ➡ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los crípticos pueden ayudar a desentramar patrones (incluyendo cifrados y códigos), forzar cerraduras, pruebas de Deducción, y las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.

Una vez pronuncias tu Tercer Ideal, tu críptico mejora muchísimo a la hora de detectar falsedades, y puedes usar esta capacidad para Obtener ventaja en una prueba en la que estás tratando de determinar si un personaje está mintiendo, si dicho personaje se encuentra dentro del alcance de tu vínculo spren.

NOMBRES DE CRÍPTICO

Cuando el nombre complejo de un críptico se traduce a otro idioma, su significado casi siempre se aproxima a “Patrón”. Al interactuar con otras culturas, los crípticos toman nombres únicos inspirados en el arte o las matemáticas, como Algoritmo, Cifrado, Collage, Factorial, Integral, Radial, Símbolo, Plantilla, Mosaico y Variable.

CÓMO GANARSE EL VÍNCULO

Aunque algunos spren aún desconfían de los crípticos, muchos otros confían tanto en su lógica y su toma de decisiones que cuando fueron de los primeros spren en volver a establecer vínculos con los humanos en la era moderna, los cultivacispren y otras culturas de spren no tardaron en seguir su ejemplo. La mayoría de los crípticos apoya bastante a sus compañeros que forman vínculos Nahel, aunque creen (debido a la Traición) que vincularse a un humano es una sentencia de muerte. Han decidido que el riesgo vale la pena por lo que pueden obtener al convertirse de nuevo en Caballeros Radiantes.

A diferencia de muchos spren, un críptico que quiere vincularse a un humano no suele hacerlo solo. Al contrario, estos crípticos viajan en grupo para evaluar al futuro Tejedor de Luz, ofrecer apoyo moral y estudiar las propiedades de un vínculo en ciernes a medida que se forma. Suelen buscar cualificaciones que los conecten, como la aptitud para la falsedad, el sarcasmo y el humor (del que los crípticos a menudo carecen). También aprecian a los artistas y a otros creativos que crean “mentiras” bien construidas, incluidas obras de arte ficticias e imaginativas.

TALENTO PRINCIPAL DE TEJEDOR DE LUZ

Cuando un Tejedor de Luz completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con críptico (en este capítulo) y a los árboles de talentos Iluminación y Transformación (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un críptico, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te fueras acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a **Investidura**, comenzando con una **Investidura máxima** de 2 + tu **Discernimiento** o **Presencia** (el que es mayor). Ahora puedes usar las acciones **Absorber luz tormentosa**, **Aumentar** y **Revitalizar**.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de Iluminación y Transformación.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta "Pronunciar el Primer Ideal" obtienes las habilidades Iluminación y Transformación.

VÍNCULO CON CRÍPTICO

★ SEGUNDO IDEAL (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta "Pronunciar el Segundo Ideal" quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

∞ INVESTITO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ TERCER IDEAL (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta "Pronunciar el Tercer Ideal" quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquirrada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

★ CUARTO IDEAL (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta "Pronunciar el Cuarto Ideal" quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquirrada Radiante.

► ILUSIÓN FÍSICA

Prerrequisito: pronunciar el Cuarto Ideal

Gastas Investidura para crear una ilusión física con defensas y vida. La controlas mediante ► y puede realizar pruebas y atacar usando tu Iluminación.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

TEJEDOR DE LUZ

CAMINO RADIANTE

ILUMINACIÓN

► ILUSIÓN DISTRACTIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gastas 1 punto de Investidura para tejer con luz una ilusión de ti mismo o un aliado. Hasta que un ataque falle contra su objetivo, los ataques contra dicho objetivo sufren una desventaja y no pueden hacer un rasguño.

► DESTELLO DESORIENTADOR

Gasta 1 punto de Investidura para proyectar luz sobre una zona y realizar una prueba de Iluminación contra Cognitiva de cada personaje que se encuentra en dicha zona para dejarle Desorientado.

► ILUMINACIÓN ESPIRITUAL

Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un aliado esté Resuelto y Concentrado.

► VERDAD DOLOROSA

Gasta 2 puntos de Investidura y haz una prueba de Iluminación contra Espiritual de un objetivo. Si la superas, queda Ralentizado y debe Moverse, alejándose de ti en su siguiente turno, o gastar concentración para no tener que hacerlo.

★ TEJIDOS DE LUZ PERSISTENTES

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes infundir una ilusión en una esfera. Dicha ilusión se mueve con la esfera, gastando 1 punto de Investidura por una cantidad de rondas igual a tus grados en Iluminación.

► RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Finalizas las infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren y recuperas su Investidura restante.

∞ TEJIDO DE LUZ MULTIPLICADOR

Puedes tejer con luz una cantidad de ilusiones adicionales igual a tus grados en Iluminación sin gastar más Investidura.

∞ ILUSIONES INFINITAS

Puedes mantener las ilusiones de manera indefinida. Mientras te quede Investidura, las infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren no gastarán Investidura.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- 2 acciones
- 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↺ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

TRANSFORMACIÓN

↺ DEFENSA MOLDEADORA DE ALMAS

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Antes de que tú o un aliado sufra el impacto de un proyectil, gasta 1 punto de Investidura para realizar una prueba de Transformación (CD igual al ataque). Si fracasas, el proyectil hace un rasguño. Si la superas, el proyectil falla y se convierte en una Esencia.

∞ PARADA MOLDEADORA DE ALMAS

Puedes usar la Defensa Moldeadora de almas contra ataques cuerpo a cuerpo.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ TRANSFORMACIÓN PERSISTENTE

Prerrequisito: Transformación 2 o más

Cuando transformas objetos inanimados, tu CD máxima es 15. Además, puedes volver a intentar moldear almas, pero, si tienes éxito, debes gastar 1 punto de Investidura adicional por cada fracaso reciente al moldear almas.

►► MOLDEADO DE ALMAS VIVIENTE

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gastas 1 punto de Investidura y realizas un ataque cuerpo a cuerpo de Transformación contra Espiritual de un organismo vivo tirando 3d4 de daño espiritual. Si queda a 0 puntos de salud, el objetivo muere.

►► MOLDEADO DE SANGRE

Gastas 1 punto de Investidura y haces una prueba de Transformación (CD 15) para limpiar todo el veneno del objetivo y reducir el tiempo de recuperación de una lesión en 5 días.

∞ MOLDEADO DE LLAMAS

Obtienes "Llama" como sexta categoría después de "Limpiar aire" (CD 30 para transformar la piedra en llama). Cuando moldees llamas, atacarás a los personajes situados a 1,5 metros o menos usando Transformación contra Física, tirando 2d4 de daño por energía.

∞ TRANSMUTACIÓN EXPANSIVA

Moldear materiales no orgánicos cuesta 2 puntos menos de Investidura.

TALENTOS DE VÍNCULO CON CRÍPTICO

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con críptico para el camino del Tejedor de Luz.

ADOPTAR ESCUDERO (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de creacionspren como **armadura esquivada Radiante** (ver capítulo 7).



Las otras órdenes se basan en ceremonias, tradiciones o sistemas arcanos de leyes, derechos y organizaciones. Los Tejedores de Luz simplemente hacen su trabajo de la mejor manera, comprometidos con nadie más que no sean ellos mismos. Y se valen del arte para hacerlo.

ILUSIÓN FÍSICA

Prerrequisito: pronunciar el Cuarto Ideal; talento

Regeneración de heridas

Activación: ►►

Al mezclar Transformación e Iluminación, creas ilusiones tangibles y con peso.

Gasta 1 o más puntos de Investidura para usar tu potencia de Iluminación para infundir una ilusión física en el aire, siguiendo las reglas normales para una ilusión simple o compleja.

Sin embargo, a diferencia de otras ilusiones, esta ilusión física ocupa su espacio como si fuera real; los objetos no pueden atravesarla y, si es Mediana o mayor, puede usarse como cobertura. La ilusión pesa la mitad de lo que pesaría su versión real (máximo de 12,5 kilos por grado de potencia). Aunque no es un personaje, su valor de salud es igual a $5 \times$ tus grados en Transformación, y cada una de sus defensas equivale a $10 +$ tu modificador de Transformación. Si la salud de la ilusión cae a 0, su infusión termina antes de tiempo y se pierde cualquier Investidura infundida.

Cuando controlas la ilusión física, esta puede interactuar con su entorno (como un pollo ilusorio que vuela contra una ventana, por ejemplo). Puedes usar una ► para encomendarle a una de tus ilusiones físicas algo que requiere una prueba (como atacar a alguien) o tu atención cuidadosa (como escribir una nota).

Cuando la tarea de la ilusión requiere una prueba, debes ser capaz de sentir su objetivo y usar tu Iluminación en lugar de la habilidad habitual para la misma. Por ejemplo, si la ilusión está atacando con un arma real, haz una prueba de Iluminación pero, por lo demás, sigue las reglas normales para ese ataque.

Mientras empuña un arma ficticia, la ilusión puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra la Defensa física de un objetivo que se encuentra en su cercanía. Este ataque inflige daño por laceración o por golpe según el arma, y la magnitud de sus dados de daño aumenta de acuerdo con tus grados en Transformación: con 2 grados tira 2d6 de daño, con 3 grados tira 2d8 de daño y así sucesivamente. Como siempre, si impactas, sumas tu modificador de Iluminación al daño, y si fallas, puedes gastar 1 punto de concentración para hacer un rasguño con ese ataque.

INVESTIDO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SEGUNDO IDEAL (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu críptico pronunciando el Segundo Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.

Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, puedes usar Aumentar como ► y no necesitas gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (TEJEDOR DE LUZ)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el

Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquilada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).



UN CRÍPTICO EN EL
REINO COGNITIVO

VIGILANTES DE LA VERDAD

CAMINO RADIANTE

Una forma tormenta se desliza por un callejón, persiguiendo a un hombre que huye. Acto seguido, unas enredaderas brotan de una pared ilusoria y sujetan al regio contra el edificio opuesto. Un Vigilante de la Verdad sigue su camino oculto de ramificaciones y luego sonríe. Nunca falla.

Durante la tensa negociación, le Vigilante de la Verdad se ha hecho a un lado y ha permitido que los demás hablen. Sin embargo, se le acaba la paciencia cuando el alto señor escupe otra tontería ignorante. Da un paso adelante y evoca una ilusión del magnífico líder que el alto señor podría haber sido si fuera mejor persona. La voz del alto señor tiembla antes de quedarse en silencio, y le Vigilante de la Verdad da un paso atrás para permitir que se reanuden las conversaciones.

Mientras la forma cristalina roja de su compañero brumas-pren flota sobre su cabeza, una Vigilante de la Verdad iluminada medita e intenta enviarse a sí misma a una visión de los antiguos Radiantes. Si pudiera descubrir los secretos de la antigua tecnología fabrial, lo revolucionaría todo.

El Cosmere contiene innumerables secretos y misterios. Los Vigilantes de la Verdad viven para descubrir y resolver tantos de ellos como les es posible, actuando como investigadores e informadores de los Caballeros Radiantes. Su búsqueda de conocimiento puede llevarlos a casi cualquier lugar, y sus potencias de Progresión e Iluminación los fortalecen con ilusiones y estructuras vegetales mientras exploran fortalezas enemigas o ruinas perdidas mucho tiempo atrás. Además, el poder de la Regeneración los ayuda a sobrevivir a la experiencia, proporcionándoles una curación crucial, a sí mismos y a sus aliados. Un Vigilante de la Verdad con un compañero brumas-pren iluminado puede obtener poder adicional del talento Visión del futuro, otorgándole visiones de futuros posibles e incluso más caminos hacia el descubrimiento.

CAMINOS HEROICOS RECOMENDADOS PARA VIGILANTES DE LA VERDAD

La Orden de los Vigilantes de la Verdad atrae a quienes buscan la verdad dondequiera que se encuentra: artífabrianos, científicos, filósofos, cronistas y todo tipo de eruditos y pensadores. A este efecto, los siguientes caminos heroicos pueden ser excelentes precursores del camino Radiante del Vigilante de la Verdad:

- ♦ Agente (Investigador o Ladrón)
- ♦ Enviado (Diplomático o Fiel)
- ♦ Erudito (Artífabriano, Cirujano o Estratega)



FILOSOFÍA DE LOS VIGILANTES DE LA VERDAD

“Buscaré la verdad”.

En esencia, la misión de los Vigilantes de la Verdad es buscar las verdades definitivas y compartirlas. Creen que el conocimiento pertenece a todo el mundo y se niegan a tolerar el mal uso de la información o su retención maliciosa, especialmente cuando quienes están en el poder mienten a su pueblo. Sin embargo, la orden no es un monolito y sus miembros a menudo no están de acuerdo sobre qué verdades son las más importantes, o incluso sobre la naturaleza de la “verdad” en sí misma. Reconociendo que muchas verdades son subjetivas, están abiertos a cambiar sus creencias a medida que averiguan nueva información. Generalmente reciben las diferencias de opinión con entusiasmo y a menudo disfrutan participando en debates animados.

Más allá del Primer Ideal (consulta “Juramento de Ideales” antes en este capítulo), un Vigilante de la Verdad deberá buscar activamente el descubrimiento y difundir lo que aprende, independientemente de los campos en los que se especialice o las creencias que tenga. Las Palabras son diferentes para cada Vigilante de la Verdad, pero tienden a seguir ciertos patrones. Las secciones que siguen sugieren expresiones comunes que puedes usar para inspirar tus propios juramentos.

EL SEGUNDO IDEAL

“Buscaré la verdad, dondequiera que se esconda”.

Para que el conocimiento se comparta, antes debe descubrirse. El Segundo Ideal te compromete a buscar activamente nuevos descubrimientos y respuestas a los misterios. Tú eliges qué verdades buscar, pero el éxito o el fracaso en estas búsquedas no importan. Solo importa que busques aprender deliberadamente.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Segundo Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Dedícate al descubrimiento decidiendo las verdades que quieres buscar. ¿Investigarás un campo académico en particular, una ciencia, una religión, una ideología o las palabras y acciones de quienes están en el poder? Puedes elegir más de una y cambiar de búsqueda a lo largo de tu viaje sin poner en riesgo tu vínculo.
- ♦ Identifica una pregunta sin respuesta, un misterio sin resolver o una innovación sin descubrir de uno de los tipos de verdad que elegiste. Con la aprobación de tu brumapren, comienza su búsqueda.
- ♦ Continúa buscando hasta llegar a un descubrimiento o, a discreción de la DJ, hasta dar con una verdad que no tenga relación, pero que sea significativa.

EL TERCER IDEAL

“Revelaré la verdad a todo el que la busque”.

Una creencia fundamental de los Vigilantes de la Verdad es que el conocimiento pertenece a todo el mundo; cuando guardas secretos, dañas al mundo en general. El Tercer Ideal te obliga a compartir la verdad con cualquiera que se puede beneficiar de ella. A pesar de la amplitud del juramento, no necesitas compartir todo lo que has descubierto con cada persona que conoces; este Ideal se centra en compartir el conocimiento que se ha ocultado deliberadamente a quienes más se beneficiarían de él, como compartir técnicas agrícolas exclusivas con agricultores en dificultades o dar a conocer la tecnología fabrial que anteriormente se mantuvo en secreto por los artífabrianos de una nación.

A medida que te esfuerzas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Tercer Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Comparte las verdades que has descubierto durante tus aventuras de manera que ayude a los extraños. Estos son generalmente personas que pasan por muchas dificultades sin ese conocimiento o que lo necesitan desesperadamente. A discreción de la DJ, incluso podrías publicar tus descubrimientos por escrito y asegurarte de que tus obras están disponibles para quienes las necesitan.

EL CUARTO IDEAL

Compartir verdades delicadas puede acarrear consecuencias, especialmente para la persona que las comparte y para aquellos a quienes considera sus seres queridos. Dado que dichas consecuencias varían entre individuos y tipos de verdad, el Cuarto Ideal de cada Vigilante de la Verdad es único. Independientemente de las palabras específicas, este juramento requiere reconocer las posibles consecuencias de compartir secretos bien guardados y conocimiento prohibido por los poderosos, y luego compartir esas verdades a pesar de los riesgos, sin importar quién pueda tratar de ignorarte o silenciarte, ni el precio que puedas pagar.

A medida que trabajas para alcanzar los hitos que te permitirán “Pronunciar el Cuarto Ideal”, ten en consideración estas directrices:

- ♦ Descubre una verdad que otros, especialmente aquellos en el poder, matarían por mantener en secreto.
- ♦ Enfrentate a tus miedos o prejuicios sobre las consecuencias de compartir la verdad, especialmente en cómo están relacionados con tu obstáculo.
- ♦ Comparte la verdad que descubriste de una manera que haga casi imposible que vuelva a ser un secreto. Podrías hacerlo durante una concentración masiva de personas, en una conferencia de líderes de muchas naciones o facciones, o en una obra publicada y difundida por todo Roshar.

HISTORIA DE LOS VIGILANTES DE LA VERDAD

En los días de los antiguos Radiantes, la de los Vigilantes de la Verdad era conocida como la más erudita y discreta de las órdenes. La mayoría de los Vigilantes de la Verdad trabajaban principalmente como científicos, generalmente investigando la naturaleza y los límites de la potenciación, los fabriales y otras tecnologías. Como resultado, la orden era celebrada por sus muchas innovaciones. Las filas de los Vigilantes de la Verdad también incluían a filósofos y otros pensadores que tendían a perderse en sus pensamientos. Si bien estos Radiantes a menudo parecían reservados en las conversaciones cara a cara, explicaban y debatían con entusiasmo sus descubrimientos, especialmente por escrito. Los Vigilantes de la Verdad publicaron muchos manuscritos y los difundieron por todo Roshar para que las partes interesadas pudieran acceder a ellos.

Una minoría de Vigilantes de la Verdad se preocupaba por las acciones de los poderosos. Estos Radiantes actuaban como periodistas de investigación, expresando en voz alta y con fuerza sus opiniones si descubrían que un líder u otra persona poderosa estaba abusando de su poder o mintiendo al pueblo.

Miles de años después de la Traición, solo han aparecido unos pocos Vigilantes de la Verdad. A diferencia de los Corredores del Viento, los Rompedores del Cielo y los Tejedores de Luz, no hay una organización central que los una; son individuos dispersos y dispares que encuentran cada uno su propio camino. Sin embargo, se ha formado una sociedad que se hace llamar “Ojos de Pala” para promover los intereses de la Heraldía Pailiah. Esta organización está envuelta en un halo de secretismo, pero cuenta con al menos un Vigilante de la Verdad real entre sus agentes. De los Vigilantes de la Verdad Radiantes fuera de esta organización, varios se han alineado con los Radiantes modernos de Urithiru, y ha surgido un fenómeno entre ellos que difiere en gran medida de la orden antigua: los Vigilantes de la Verdad iluminados.

Los Vigilantes de la Verdad iluminados se vinculan con los brumaspren que corrompió la Deshecha Sja-anat con su permiso. Esto altera la apariencia del spren y las capacidades otorgadas por su vínculo. Estos poderes inusuales incluyen la visión del futuro, que se cree que está relacionada con Odium y la Potenciación del Vacío. Renarin Kholin y el brumaspren iluminado Glyd fueron la primera pareja conocida de este nuevo tipo de Radiante, y han empezado a reclutar efectivos cuidadosamente para aumentar su número y así continuar la guerra contra Odium.

VIGILANTES DE LA VERDAD ILUMINADOS

Con el permiso de la DJ, podrías ser capaz de vincularte con un brumaspren que hubiera sido iluminado por Sja-anat. Como Vigilante de la Verdad iluminado, comienzas a tener visiones del pasado y el futuro. Cuando te vinculas a este brumaspren, obtienes el talento principal Visión del futuro del árbol de talentos de Iluminado (consulta el final de esta misma sección, “Vigilantes de la Verdad”). Más adelante, cuando hayas pronunciado el Primer Ideal, podrás elegir talentos adicionales de este árbol de talentos, además de los de tu camino de Vigilante de la Verdad.

A medida que estos Vigilantes de la Verdad continúan experimentando con la potencia, normalmente se vuelven expertos en tejer luz espiritual, que se destaca por afectar corazones y mentes. Al elegir talentos de Iluminación, es recomendable seleccionar los del lado izquierdo del árbol. Dichos talentos incluyen Ilusión distractiva, Destello desorientador, Iluminación espiritual y Verdad dolorosa. También puedes elegir Ilusiones infinitas además de, o en lugar de, Verdad dolorosa.

BRUMASPREN

Para convertirte en un Vigilante de la Verdad debes vincularte con un brumaspren, pero, ¿se trata de un brumaspren corriente o está iluminado?

ASPECTO DE LOS BRUMASPREN

Los brumaspren aparecen en el Reino Cognitivo como una masa de niebla; aunque pueden darle la forma que quieren, generalmente prefieren una forma humanoide. Sobre la niebla flota una máscara de cristal translúcida con forma de rostro humano que parece porcelana sólida hasta que capta la luz. La máscara de un brumaspren forma parte de su esencia, pero es el único elemento que no puede moldear a su voluntad, y no se mueve ni siquiera cuando habla. A pesar de su apariencia diáfana, su cuerpo es completamente sólido, y la mayoría de ellos usan ropa del Reino Físico que se adapta al espacio que ocupan.

En el Reino Físico, los brumaspren parecen destellos de luz refractados a través de un prisma sobre una superficie, y el patrón de cada uno de ellos es único. Estas luces pueden incluso parecer que flotan en el aire y sin una fuente de luz. Cuando los brumaspren se quedan quietos, estructuras de luz similares a plantas comienzan a crecer sobre ellos, y luego se retraen cuando empiezan a moverse. Aunque pueden alterar la forma de su destello de luz, siguen siendo reconocibles por la forma de la luz similar a una planta que crece de ellos.

CULTURA DE LOS BRUMASPREN

Los brumaspren son conocidos por su naturaleza sumamente curiosa y su entusiasmo por la novedad y la aventura. Están muy interesados en aprender cómo piensan otras personas y en ver las cosas desde perspectivas nuevas y diferentes. Les encanta la aventura y esto, combinado con su idiosincrasia trabajadora y generalmente paciente, conduce a muchos brumaspren a ser miembros de la tripulación de los barcos que navegan por los océanos de cuentas de Shadesmar (particularmente en los barcos de los honorspren).

NOMBRES DE BRUMASPREN

Amantes de la naturaleza y la belleza, y más cercanos a Cultivación que a Honor, muchos brumaspren tienen nombres descriptivos y poéticos como A-la-Deriva-en-la-Sombra, Constante-a-pesar-del-Cambio, Fluido-y-sin-Forma, Esperanzado-en-la-Mesura, Templanza-a-través-de-la-Lucha, Verdad-sin-Límites y Lloroso-pero-Alegre.

PREFERENCIAS PARA EL VÍNCULO

La mayoría de los brumaspren parecen mostrarse indiferentes ante la posibilidad de vincularse con un Radiante. Sin embargo, los brumaspren iluminados (descritos en la sección que sigue) parecen estar buscando activamente un vínculo Nahel. Iluminado o no, cuando un brumaspren quiere vincularse, suele preferir personas con perspectivas únicas o interesantes sobre el mundo, especialmente marginados sociales. También se sienten atraídos por personas que pasan mucho tiempo dentro de sus propias mentes y que no tienen miedo de ver las cosas de diferentes maneras, como filósofos, científicos y eruditos.

BRUMASPREN ILUMINADOS

La Deshecha Sja-anat ha estado experimentando recientemente con la introducción de luz del vacío en varios tipos de spren, cambiando su apariencia y propiedades. Aunque ha experimentado libremente con los spren más parecidos a animales, no lo hace con spren inteligentes sin consentimiento expreso. Los brumaspren, siempre dispuestos a vivir nuevas experiencias, fueron los primeros spren Radiantes en aceptar la oferta de Sja-anat.

Si bien a veces se usa la palabra “corrompido” para describir a los spren alterados por Sja-anat, ella y sus brumaspren alterados los llaman “iluminados”. En Shadesmar, la niebla del cuerpo de un brumaspren iluminado es de un rojo rubí oscuro y no lleva máscara, dejando en su lugar un vacío rojo arremolinado. En el Reino Físico, parecen estructuras cristalinas rojas de las que “gotea” luz hacia arriba.

Los brumaspren que han sido iluminados parecen adoptar nombres nuevos y más simples como Bryn, Goli, Kyhe, Mele, Qima, Ruka y Vlor.

UNA BRUMASPREN EN SHADESMAR



CÓMO INTERPRETAR A UN BRUMASPREN

La sección “Cómo jugar con un spren” proporciona pautas generales sobre cómo interactuar con tu spren. Si estableces un vínculo con un brumaspren, ten en cuenta también lo siguiente.

Percepción. Un brumaspren puede hacerse visible y audible para quien quiere; de lo contrario, los brumaspren en el Reino Físico son generalmente invisibles e inaudibles para los seres físicos que no cuentan con una capacidad específica para percibir spren.

Si tu brumaspren está iluminado, puedes mantener conversaciones telepáticas silenciosas con él mientras está en tu alcance de vínculo spren. Si no está iluminado, deberás hablarle en voz alta (hasta que alcances el Tercer Ideal y lo manifiestes como una hoja esquilada Radiante).

Interacción física. Los brumaspren son casi incorpóreos en el Reino Físico. No pueden atravesar objetos, pero pueden fluir fácilmente, incluso por los huecos más pequeños. Además, los brumaspren iluminados se pueden esconder dentro del cuerpo de personajes no inteligentes y permanecer dentro de ellos. Si lo hacen con un cremlino, el brumaspren obtiene algo de control sobre él; sin embargo, a discreción de la DJ, es posible que tengas que gastar algo de concentración para que el cremlino realice tareas complejas o actúe en contra de sus instintos.

► o ↻ **Ayudar para una prueba (Cuesta 1 punto de concentración).** Tu spren usa su conocimiento y experiencias para otorgarte una ventaja en una prueba específica. Por lo general, los brumaspren pueden ayudar a acercarse a vivir nuevas experiencias, a comprender las perspectivas de otras personas, en pruebas de Persuasión, y en las pruebas de Saber relacionadas con temas con los que están familiarizados, aunque tu spren podría llegar a ayudarte de otras maneras.



★ PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Obtienes valor de Investidura y las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Cuando completas la meta “Pronunciar el Primer Ideal” obtienes las habilidades Iluminación y Progresión.

VÍNCULO CON BRUMASPEN

★ SEGUNDO IDEAL (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 4 o más;

pronunciar el Primer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Segundo Ideal” quedas Empoderado y puedes usar Aumentar como ► sin gastar Investidura.

★ SANACIÓN ESPIRITUAL

Prerrequisito: Iluminación 2 o más; Progresión 2 o más; pronunciar el Primer Ideal

En lugar de curarte a ti mismo o a un aliado, gasta 2 puntos de Investidura para que el objetivo recupere la mitad de concentración de los puntos de salud que habría recuperado.

★ TERCER IDEAL (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 8 o más;

pronunciar el Segundo Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Tercer Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar tu spren como una hoja esquilada Radiante.

∞ INVESTIDO

Tu Investidura máxima aumenta en tu rango.

★ CUARTO IDEAL (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 13 o más;

pronunciar el Tercer Ideal

Cuando completas la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal” quedas Empoderado y puedes manifestar una armadura esquilada Radiante.

★ REGENERACIÓN DE HERIDAS

Cuando usas Revitalizar, gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal, o 3 puntos para recuperarte de una permanente.

∞ VÍNCULO ESTRECHADO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

El alcance de tu vínculo spren aumenta a 30 metros, y asignar una tarea a tu spren te cuesta 1 punto de concentración menos.

★ ADOPTAR ESCUDERO (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Puedes elegir un escudero, otorgándole una de tus potencias o ambas. También puede Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar. Puedes tener tantos escuderos como tu número de Ideal actual.

VIGILANTE DE LA VERDAD

CAMINO RADIANTE

ILUMINACIÓN

► ILUSIÓN DISTRACTIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Investidura para tejer con luz una ilusión de ti mismo o un aliado. Hasta que un ataque falla contra su objetivo, los ataques contra dicho objetivo sufren una desventaja y no pueden hacer un rasguño.

► DESTELLO DESORIENTADOR

Gasta 1 punto de Investidura para proyectar luz sobre una zona y realizar una prueba de Iluminación contra Cognitiva de los personajes que se encuentren en dicha zona para dejarlos Desorientados.

► ILUMINACIÓN ESPIRITUAL

Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un aliado esté Resuelto y Concentrado.

► VERDAD DOLOROSA

Gasta 2 puntos de Investidura y haz una prueba de Iluminación contra Espiritual de un objetivo. Si la superas, queda Ralentizado y debe Moverse, alejándose de ti en su siguiente turno, o gastar concentración para no tener que hacerlo.

★ TEJIDOS DE LUZ PERSISTENTES

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes infundir una ilusión en una esfera. Dicha ilusión se mueve con la esfera, gastando 1 punto de Investidura por una cantidad de rondas igual a tus grados en Iluminación.

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Finalizas las infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren y recuperas su Investidura restante.

∞ TEJIDO DE LUZ MULTIPLICADOR

Puedes tejer con luz una cantidad de ilusiones adicionales igual a tus grados en Iluminación sin gastar más Investidura.

∞ ILUSIONES INFINITAS

Puedes mantener las ilusiones de manera indefinida. Mientras te quede Investidura, las infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren no gastarán Investidura.

PROGRESIÓN

►► REGENERACIÓN DE LESIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un objetivo se recupere de una lesión temporal, o 3 puntos para que se recupere de una permanente.

★ REVITALIZACIÓN RÁPIDA

Prerrequisito: Progresión 2 o más

Cuando usas Revitalizar, recuperas una cantidad de salud igual a 1d6 + tu modificador de Progresión. Mientras tengas Investidura, tú y los objetivos de Regeneración podréis añadir tu modificador de Progresión a las tiradas de lesión.

∞ REGENERACIÓN EXTENDIDA

Tus infusiones de Regeneración solo gastan 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Progresión.

►► DESDE EL ABISMO

Prerrequisito: Progresión 3 o más

Gasta 3 puntos de Investidura para devolver a la vida a un personaje dispuesto, que haya muerto durante el último minuto.

►► CRECIMIENTO EXPLOSIVO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Investidura para hacer que en una zona crezcan plantas de manera inmediata. Haz un ataque de Progresión contra Física de los personajes que elijas y tira 2d4 de daño por golpe o laceración.

∞ CRECIMIENTO DESMESURADO

Cuando infundes Crecimiento en una planta, haz una prueba de Progresión (CD 15) para hacer que crezca muy por encima de los límites de tamaño y fortaleza de su especie.

★ PROGRESIÓN FIABLE

Prerrequisito: Progresión 2 o más

Cuando realices una tirada de Progresión, puedes hacer que el resultado sea igual a tus grados en Progresión.

∞ FUENTE DE VIDA

Te cuesta una ► menos usar la Progresión y sus talentos.

ICONO SIGNIFICADO

- 1 acción
- 2 acciones
- 3 acciones
- ▷ Acción gratuita
- ↻ Reacción
- ★ Activación especial
- ∞ Siempre activo

TALENTO PRINCIPAL DE VIGILANTE DE LA VERDAD

Cuando un Vigilante de la Verdad completa su meta del talento principal Primer Ideal, desbloquea el acceso al árbol de talentos Vínculo con brumaspren (en este capítulo) y a los árboles de talentos Iluminación y Progresión (en el capítulo 6).

PRIMER IDEAL (PRINCIPAL DE VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 2 o más

Activación: ★

Empiezas a establecer un vínculo con un brumaspren, lo cual te permite absorber y usar luz tormentosa. Podrías ser consciente de este vínculo incipiente, o podrías usar los poderes de manera subconsciente hasta que te vayas acercando a la pronunciación del Primer Ideal.

Cuando adquieres este talento, obtienes acceso a Investidura, comenzando con una Investidura máxima de 2 + tu Discernimiento o Presencia (el que sea mayor). Ahora puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

Además, obtienes la meta “Pronunciar el Primer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Obtienes las potencias de Iluminación y Progresión.
- ♦ Obtienes una habilidad adicional en tu hoja de personaje por las potencias anteriores, comenzando con 1 grado en cada una.

TALENTOS DE VÍNCULO CON BRUMASPREN

Los talentos que siguen, presentados aquí en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos Vínculo con brumaspren para el camino del Vigilante de la Verdad.

ADOPTAR ESCUDERO (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Empiezas a poner a otras personas bajo tu protección, permitiéndoles absorber luz tormentosa y usar potencias antes de haber establecido su propio vínculo Nahel.

Después de un descanso largo, elige un compañero o personaje jugador al que puedas influir para adoptarlo como escudero. Para elegirlo, debe estar dispuesto a ello, ser consciente, debes haberlo conocido durante al menos 1 sesión de juego y no debe haberse vinculado con un spren Radiante.

Cuando elijas un escudero, decide si quieres otorgarle ambas potencias, una de ellas, o ninguna. Ese personaje se convierte en tu escudero y obtiene las potencias que elegiste más los otros beneficios en la sección “Escuderos”, antes en este capítulo.

Puedes tener un número máximo de escuderos equivalente a tu Ideal actual (por ejemplo, tres para el Tercer Ideal). Si ya tienes el número máximo de escuderos, antes de elegir uno nuevo debes descartar otro.

CUARTO IDEAL (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 13 o más; pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ★

Buscas convertirte en un Caballero Radiante completo al pronunciar el Cuarto ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Cuarto Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar un enjambre de concentraspren como **armadura esquirrada Radiante** (ver capítulo 7).

INVESTIDO

Prerrequisito: talento Sanación espiritual

Activación: ∞

Aprendes a mantener y manejar mayores cantidades de luz tormentosa en tu interior.

Cuando adquieres este talento, tu Investidura máxima aumenta en el valor de tu rango. Cuando tu rango aumenta en 1, tu Investidura máxima también lo hace.

REGENERACIÓN DE HERIDAS

Prerrequisito: talento Investido

Activación: ★

Puedes usar luz tormentosa para recuperarte rápidamente de heridas.

Cuando usas la acción gratuita Revitalizar, puedes gastar Investidura para recuperarte instantáneamente de una lesión de tu elección (en lugar, o además, de curarte a ti mismo). Gasta 2 puntos de Investidura para recuperarte de una lesión temporal o 3 para recuperarte de una lesión permanente.

SANACIÓN ESPIRITUAL

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Combinas Iluminación y Regeneración para reparar hábilmente la mente y el alma.

Antes de restaurar tu salud o la de un aliado dispuesto, puedes gastar 2 puntos de Investidura para hacer que, en su lugar, el objetivo recupere una cantidad de puntos de concentración (redondeando hacia arriba) igual a la mitad de la salud que habría recuperado.

SEGUNDO IDEAL (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 4 o más; pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Tratas de estrechar tu vínculo Nahel con tu brumaspren pronunciando el Segundo Ideal.

en pueden ir
flotan en el aire,
sin necesidad de
manecer con ellos



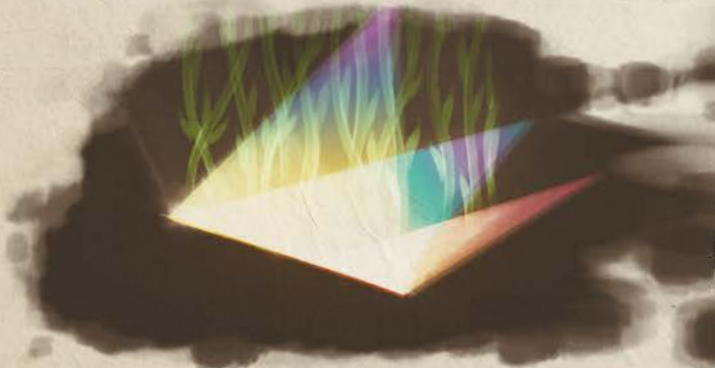
A veces, las máscaras de porcelana captan la luz y brillan hasta parecer translúcidas. Cuando un brumaspren habla, la boca de la máscara no se mueve y su expresión tampoco cambia.

Muchos de los brumaspren con los que me he topado trabajaban a bordo de barcos de los mandra, y su ropa y equipo reflejaban dicha ocupación.



En Shadesmar, los brumaspren pueden decidir su apariencia.

Normalmente eligen la forma de una persona, pero no tienen por qué hacerlo.



En el Reino Físico se muestran como la luz reflejada en una superficie por un rayo de sol que atraviesa un cristal, independientemente de que exista una superficie o una luz cuando aparecen.

parecen estar
daderas vivas
sutiles patrones
ido cuyos hilos
go humano.

to el Reino Físico
deante río de en
reflejan y se desc
ntos mientras se o

rostro expresivo
tienen en el Rein

Obtienes la meta “Pronunciar el Segundo Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Tu acción Aumentar se vuelve más poderosa. Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás usar Aumentar como ► y no necesitas gastar Investidura para usar esta acción o mantener su efecto.

TERCER IDEAL (VIGILANTE DE LA VERDAD)

Prerrequisito: nivel 8 o más; pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ★

Intentas progresar en tu vínculo Nahel todavía más pronunciando el Tercer Ideal.

Obtienes la meta “Pronunciar el Tercer Ideal”. Después de completar dicha meta, consigues la siguiente recompensa:

- ♦ Pasas a estar Empoderado hasta el final de esa escena.
- ♦ Puedes invocar a tu spren como una hoja esquilada Radiante (ver capítulo 7).

VÍNCULO ESTRECHADO

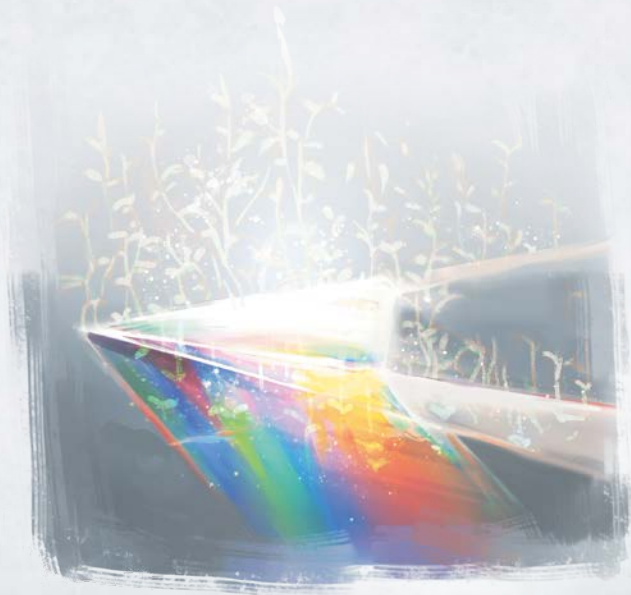
Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Activación: ∞

La fuerza de tu vínculo Nahel ahora permite que tu spren se manifieste con más plenitud en el Reino Físico.

El alcance de tu vínculo spren aumenta de 9 a 30 metros. Además, cuando gastas concentración para asignarle una tarea a tu spren, te cuesta 1 punto de concentración menos (hasta un mínimo de 1).

UN BRUMASPEN EN EL REINO FÍSICO



TALENTOS ILUMINADOS

Si te vinculas con un brumaspren iluminado (consulta la sección “Brumaspren iluminados” más arriba), obtienes el talento Visión del futuro de forma gratuita. Esto desbloquea el acceso a los talentos restantes del árbol Visión del futuro, que puedes elegir cuando subes de nivel, como es habitual.

VISIÓN DEL FUTURO (PRINCIPAL DE ILUMINADO)

Prerrequisito: Vínculo con un brumaspren iluminado

Activación: ★

Como Vigilante de la Verdad vinculado a un brumaspren iluminado, tienes visiones enigmáticas del futuro, que al principio están más allá de tu control.

Después de un descanso corto o largo, o al comienzo de cualquier escena, puedes pedirle a la DJ una visión del futuro. Si considera que un suceso del futuro cercano es lo suficientemente importante como para desencadenar una visión, la tienes. La mayoría se refiere a sucesos del día siguiente, pero los que cuentan con implicaciones de mayor alcance pueden verse antes. La DJ, puede hacer que realices una prueba de Deducción para determinar cuánto puedes ver y entender; dependiendo del resultado, puede decirte lo que la visión revela sobre los sucesos que están por venir, o puede, simplemente, describir una visión revuelta con atisbos confusos que no brindan información útil. Puede gastar ✨ de esta prueba para determinar en secreto y al azar si te da información verdadera o falsa.

Después de completar tu meta “Pronunciar el Primer Ideal”, obtienes acceso a los talentos posteriores en este árbol de talentos.

ALTERAR LA FORTUNA

Prerrequisito: talento Vistazo al futuro

Activación: ➤

Usas tus vistazos de posibilidades futuras para controlar el devenir de los sucesos.

Cada vez que terminas un descanso largo, tira una cantidad de d20 igual a 1 + tu rango y anota los resultados.

Cuando un enemigo o un aliado dispuesto al que puedes sentir hace una prueba, puedes usar una reacción para reemplazar el resultado de la tirada de d20 de la prueba con uno de tus números anotados. Puedes reemplazar dicho número después de ver el resultado de su tirada y después de aplicar cualquier ventaja, pero debes hacerlo antes de que se resuelvan los efectos de la prueba.

Pierdes un número anotado cuando lo usas para reemplazar una tirada de d20 o después de un descanso largo.

BUSCAR EN EL PASADO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal; talento principal Visión del futuro

Activación: ★

Puedes intentar dirigir tus visiones para ver sucesos pasados; cuanto más atrás mires, más difícil será vislumbrarlos.

Después de un descanso largo, podrás elegir un suceso del pasado del que hayas oído hablar o hayas experimentado, y luego hacer una prueba de Saber. La CD se determina según el tiempo transcurrido desde que dicho suceso tuvo lugar, como se muestra en la tabla CD de visiones del pasado. Esta CD se reduce en 10 si has experimentado el suceso con anterioridad, ya sea en persona o a través de una visión.

CD DE VISIONES DEL PASADO

Tiempo máximo desde el suceso	CD de la prueba
1 día	CD 10
10 días	CD 13
50 días	CD 16
1 año	CD 19
10 años	CD 22
100 años	CD 25
1000 años	CD 30
10 000 años	CD 35

Si superas la prueba, experimentas una visión de 10 minutos del suceso como si estuvieras allí. Si el suceso es uno que ya has experimentado con anterioridad, puedes elegir aparecer en un lugar o momento específico diferente dentro del suceso. Eres un observador pasivo en la visión, invisible, intangible y, por lo demás, incapaz de alterar el curso de los acontecimientos de ninguna manera.

VISTAZO AL FUTURO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal; talento principal Visión del futuro

Activación: ★

Tienes vagas visiones de posibilidades futuras, lo cual te permite ejercer algo de influencia para desviar tu fortuna.

Una vez por ronda, después de tirar los dados para una prueba, puedes gastar 1 o más puntos de Investidura para volver a tirar esa misma cantidad de dados de la prueba. Las tiradas originales no tienen efecto y debes usar el nuevo resultado.

VACÍO DE VISIÓN

Prerrequisito: talento Vistazo al futuro o Buscar en el pasado

Activación: ∞

Gracias a tu capacidad para ver el futuro y cambiar su curso, tus aliados cercanos y tú creáis un punto negro en las visiones futuras de los demás.

Tú y tus aliados dentro del alcance de tu vínculo spren sois inmunes a cualquier efecto enemigo que repita o reemplace el resultado de cualquier dado que tiréis.

Además, si estás presente o ejerces una fuerte influencia en un suceso, ningún enemigo puede tener visiones de dicho suceso, tanto si lo ven como futuro o como pasado.

★ VISIÓN DEL FUTURO (PRINCIPAL DE ILUMINADO)

Prerrequisito: vínculo con un brumaspren iluminado

Pídele a la DJ una visión del futuro. Si la visión requiere ser interpretada, realiza una prueba de Deducción; si sacas una ✨, la visión podría ser poco fiable.

ILUMINADO

★ VISTAZO AL FUTURO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 o más puntos de Investidura para volver a tirar la misma cantidad de dados de tu prueba.

★ BUSCAR EN EL PASADO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Elige un suceso pasado que conozcas y haz una prueba de Saber (la CD se determina según el tiempo que haya transcurrido). Si la superas, tienes una visión de 10 minutos de dicho suceso.

↻ ALTERAR LA FORTUNA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Tira con antelación tantos d20 como 1 o más tu rango. Puedes reemplazar resultados de d20 de enemigos y aliados con tus resultados.

∞ VACÍO DE VISIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Tú y tus aliados dentro del alcance de tu vínculo spren sois inmunes a los efectos de enemigos que repiten tiradas de vuestros dados, y los enemigos no pueden tener visiones de sucesos sobre los que influyes.



UN BRUMASPREN ILUMINADO
EN EL REINO FÍSICO



FORJADORES DE VÍNCULOS

ORDEN RADIANTE

La ceniza flota sobre el campo de batalla en ruinas. Soldados con los ojos vidriosos de muchas culturas diferentes escarban entre los escombros frente a un palacio destruido, cuya fachada fue destruida horas antes por una monstruosidad de piedra. De entre las cenizas emerge una figura majestuosa; pone su mano sobre cada soldado, uno por uno, hablando en sus lenguas nativas y asegurándoles que la victoria está verdaderamente al alcance de la mano. Luego avanza a grandes zancadas hacia el palacio, donde un soldado está reconstruyendo solemnemente la destruida puerta de piedra. La Forjadora de Vínculos coloca sus manos sobre los fragmentos y, lentamente, la entrada del palacio, en otros tiempos gloriosa, comienza a unirse nuevamente. Los frisos intrincadamente tallados que una vez adornaron su superficie se reforman una vez más, un símbolo de que, tal vez, después de todo lo acontecido, el pueblo aún puede volver a empezar de cero.

Nunca hay más de tres Forjadores de Vínculos completos a la vez, cada uno de ellos vinculado con uno de los tres spren únicos. Estos Radiantes tan excepcionales son el corazón, el alma y los comandantes de los Caballeros Radiantes, y suelen ser la más protegida y respetada de las órdenes.

Los Forjadores de Vínculos usan las potencias de Tensión y Adhesión, que generalmente alteran la rigidez de los objetos y los unen entre sí. Sin embargo, ejercen estos poderes en un grado mucho mayor y con propiedades ligeramente diferentes de las otras órdenes que los usan. Como resultado, son capaces de hacer cosas increíbles con la naturaleza de los juramentos, los vínculos y el poder. En particular, pueden alterar y forjar una Conexión espiritual; este poder puede ser tan inocuo como Conectarse con alguien para hablar un idioma no compartido, pero en Ideales más elevados, puede drenar la luz tormentosa del cuerpo de un enemigo o alterar por la fuerza el vínculo entre un Radiante y su spren. Los Forjadores de Vínculos también pueden moldear el Reino Espiritual para crear visiones a las que pueden atraer a otros.

Cada Forjador de Vínculos está asociado con uno de los grandes spren: el Padre Tormenta, el Hermano o la Vigilante Nocturna. Cada uno de ellos cuenta con capacidades únicas, muchas de las cuales otorgan a su Forjador de Vínculos. Por ejemplo, el del Padre Tormenta puede “cabalgar” la alta tormenta junto a él para obtener una vista táctica del paisaje en el que se encuentra la alta tormenta en ese momento. Por otra parte, el Forjador de Vínculos del Hermano es consciente y puede controlar con precisión los sistemas dentro de la ciudad-torre de Urithiru. El spren vinculado también determina el tipo de luz Investida que el Forjador de Vínculos usa para potenciar sus capacidades y puede otorgar a otros: luz tormentosa para el Padre Tormenta, luz de torre para el Hermano y luz de vida para la Vigilante Nocturna.

Los Forjadores de Vínculos también pueden combinar sus poderes con los de otras órdenes Radiantes de formas especiales. Por ejemplo, pueden mejorar las capacidades de un Nominador de lo Otro para permitir que muchas personas se muevan entre planetas. O cuando trabaja junto a un Tejedor de Luz, el Forjador de Vínculos del Padre Tormenta puede crear un mapa holográfico para mostrar la ubicación precisa de las tropas tal y como estaban la última vez que pasó la alta tormenta.

A pesar de sus extraordinarios poderes, los Forjadores de Vínculos no son tan aptos para el combate como otras órdenes; no pueden invocar una hoja esquilada ni una armadura esquilada, y sus poderes son mucho más adecuados para unir a los demás en lugar de dividirlos.

FILOSOFÍA DE LOS FORJADORES DE VÍNCULOS

“Uniré”.

La llamada principal de cualquier Forjador de Vínculos es fomentar la unidad y unificar a la gente. A veces, esto puede manifestarse como la búsqueda del fin de un conflicto bélico y la facilitación de eras de paz, o como la reunión de una coalición de facciones dispares para un objetivo compartido (como derrotar a un enemigo común). Aunque los temas generales de los juramentos de cada Forjador de Vínculos son más o menos los mismos, sus tres spren son tan diferentes en naturaleza y personalidad que las palabras individuales de sus Ideales pueden presentarse de manera completamente distinta. (Consulta “Juramento de Ideales” antes en este capítulo para obtener detalles sobre el Primer Ideal).

EL SEGUNDO IDEAL

“Uniré en lugar de dividir. Unificaré a la gente”.

El Segundo Ideal obliga al Forjador de Vínculos a buscar la paz y la cooperación, a resolver los conflictos de la manera menos violenta posible y a mediar en las disputas lo mejor posible. Estos conceptos se aplican a la creación de unidad a todos los niveles, desde los individuos hasta los reinos. Este Ideal requiere que considere la metodología de cómo se involucra en los conflictos y que comprenda la importancia del servicio.

EL TERCER IDEAL

“Asumiré la responsabilidad de mis actos. Si debo caer, me levantaré siendo cada vez mejor persona”.

En términos generales, el Tercer Ideal trata de convertirse en mejor persona y líder con el tiempo. Requiere que el Forjador de Vínculos reconozca los errores que ha cometido y aprenda de ellos para servir mejor a su gente y cumplir con sus juramentos.

EL CUARTO IDEAL

No importa lo hábil que sea una persona como mediadora: el conflicto es inevitable y, con demasiada frecuencia, termina en derramamiento de sangre. Si las negociaciones fracasan y el Forjador de Vínculos necesita reunir sus efectivos y luchar, el Cuarto Ideal requiere el reconocimiento de que toda vida es preciosa. Las personas tienen su propia vida y otros que se preocupan por ellas, y dejarán un vacío cuando se vayan. Esto es cierto no solo para las personas a su servicio, sino también para el enemigo contra el que lucha. Un Forjador de Vínculos no puede permitirse que su enemigo no tenga rostro; debe tener en cuenta el coste de cada movimiento que hace en pos de minimizar la pérdida de la vida y arruinar cuantas menos, mejor.

HISTORIA DE LOS FORJADORES DE VÍNCULOS

El término “Forjador de Vínculos” es anterior incluso a los antiguos Radiantes; originalmente se refería a una persona que podía manipular vínculos y Conexiones. Así es como descubrió y facilitó los primeros vínculos spren, lo que finalmente resultó en la fundación de los Caballeros Radiantes. Sin embargo, la Esquirla Honor quiso aplicar restricciones razonables a la potenciación; creía que era necesario contar con los poderosos Forjadores de Vínculos como una orden Radiante, pero se aseguró de que estuvieran limitados en número. Honor solo otorgó la capacidad de crear un Forjador de Vínculos con su vínculo Nahel a tres spren inusualmente poderosos: el Padre Tormenta (que era la propia Astilla de Honor), la Vigilante Nocturna (Astilla de Cultivación) y el Hermano (un spren hecho a partes iguales de ambos poderes de las Esquirlas). En los siglos previos a la Traición, el número de Forjadores de Vínculos varió, a veces llegando a ser hasta tan solo uno.

A pesar de que los Forjadores de Vínculos estaban limitados a tres Radiantes completos, podían adoptar escuderos, a quienes normalmente elegían de la unidad de guerreros de élite asignada para protegerlos. Estos escuderos manejaban las dos potencias de la orden (pero sin las capacidades únicas de sus superiores). Además de los escuderos, los Forjadores de Vínculos normalmente también contaban con séquitos de asistentes y guardias, muchos de los cuales

hacían juramentos Radiantes para demostrar lealtad, aunque no tenían expectativas de obtener poderes propios. Algunos antiguos Radiantes veían estos juramentos como la forma más pura de Radianza, y dichos asistentes pasaban a ser considerados miembros de la Orden a pesar de su carencia de poderes Radiantes.

En tiempos de paz y de guerra, los Forjadores de Vínculos comandaban a los Caballeros Radiantes, resolvían disputas entre naciones y ayudaban a establecer gobiernos funcionales en lugares que aún no los tenían o que habían perdido su liderazgo en la guerra. También mediaban en los conflictos entre las diversas órdenes Radiantes, ya que a menudo chocaban y discutían entre sí (especialmente los Rompedores del Cielo, que vigilaban a las demás órdenes).

En los miles de años transcurridos desde la Traición, solo han aparecido dos Forjadores de Vínculos. El primero de ellos fue Dalinar Kholin, antiguo alto príncipe de Alezkar, ahora rey de Urithiru y comandante supremo de los Caballeros Radiantes modernos. Durante la Guerra de la Venganza en las Llanuras Quebradas, Dalinar comenzó a experimentar extrañas visiones durante las altas tormentas, lo que le otorgó el conocimiento perdido de los antiguos Radiantes. Visualizó la amenaza de un enemigo horrible que exigiría la unión de todas las naciones de Roshar para derrotarlo. Cuando los oyentes fueron engañados para desatar la tormenta eterna y comenzar la Verdadera Desolación, Dalinar supo reconocer qué era lo que le habían advertido las visiones. Demostró su compromiso con la unidad al establecer la coalición de monarcas, y formó un vínculo Nahel con el Padre Tormenta.

CONSEJO PARA LA DJ: CÓMO JUGAR CON FORJADORES DE VÍNCULOS

Solo existen tres Forjadores de Vínculos en un momento dado, y manipular sus extraordinarios poderes como personaje jugador desequilibraría el juego. En consecuencia, este libro no permite jugar con Forjadores de Vínculos. Sin embargo, si quieres que tus jugadores experimenten esos poderes, puedes hacerlo recompensándolos con un patrocinador (consulta el capítulo 8, “Metas y recompensas”) con el beneficio detallado a continuación.

Escudero de Forjador de Vínculos. Si tu patrocinador es un Forjador de Vínculos, puedes convertirte en su escudero (consulta “Escuderos” antes en este capítulo) con acceso a las potencias de Adhesión y Tensión.

Debido a los poderes de tu Forjador de Vínculos sobre la Conexión, mantienes tus capacidades de escudero durante mucho más tiempo cuando estás lejos de tu patrocinador. Mientras estás a 80 kilómetros o más de distancia, mantienes tus capacidades de escudero durante una cantidad de meses equivalente al rango de tu patrocinador.



POTENCIAS

En Roshar, la luz tormentosa alimenta unas increíbles capacidades Investidas que se conocen como potenciación. En total existen diez **potencias**, y cada una de ellas controla una fuerza fundamental de la Naturaleza. Al ejercer la Investidura en forma de luz tormentosa, los potenciadores pueden realizar hazañas maravillosas como desafiar la ley de la gravedad, derretir la mismísima piedra de la tierra o crear ilusiones de la nada.

Si quieres ejercer estos poderes, tendrás que convertirte en un Radiante (consulta el capítulo 5) estableciendo un vínculo con un spren, eligiendo talentos de un camino Radiante y haciendo juramentos para seguir los Ideales de tu orden.

CÓMO USAR LAS POTENCIAS

Tu camino Radiante otorga acceso a las dos potencias que manipula tu orden (consulta la tabla Órdenes Radiantes en el capítulo 5). Por ejemplo, cuando un Danzante del Filo pronuncia el Primer Ideal, obtiene las habilidades de potencia Abrasión y Progresión. Este capítulo presenta la versión básica de cada una de las potencias, así como los árboles de talentos para mejorarlas.

HABILIDADES DE POTENCIA

Cuando pronuncias el Primer Ideal de tu orden, obtienes sus dos potencias y las añades a las líneas de habilidad en blanco de la hoja de personaje. Las **habilidades de potencia** funcionan de forma muy similar a las demás habilidades:

- Cada potencia tiene un atributo asociado (indicado entre paréntesis en su título). Como es habitual, este atributo determina si una habilidad de potencia se clasifica como física, cognitiva o espiritual.
- Para determinar tu modificador de habilidad para una habilidad de potencia, combina tus grados en ella con el valor del atributo correspondiente.
- Cuando hagas una prueba con una potencia, usa su habilidad de potencia (por ejemplo, haciendo una prueba de Abrasión como lo harías con una de Agilidad).

CÓMO OBTENER GRADOS EN POTENCIA

A diferencia de las habilidades normales, no puedes acceder a una potencia hasta que tu camino Radiante (u otra regla) te otorga al menos 1 grado en ella. Una vez que esto sucede, puedes usar la versión básica de la potencia. Durante el progreso del personaje, puedes obtener grados adicionales en tus habilidades de potencia de la misma manera que lo haces con las demás.

En tu hoja de personaje. Cuando obtengas tu primer grado en una habilidad de potencia, añádela a la hoja de personaje en las líneas en blanco debajo de tus habilidades, y luego anota el modificador de habilidad al lado.

EFFECTOS DE POTENCIA

Las potencias suelen seguir las mismas reglas que los talentos (ver “Cómo usar los caminos y talentos” en el capítulo 4 y “Cómo usar los caminos Radiantes” en el capítulo 5). Cuando usas una potencia, las reglas adicionales que siguen determinan lo grande y poderosa que es, así como cuánto duran sus efectos.

ESCALADO DE POTENCIAS

A medida que obtienes más grados en una habilidad de potencia, esto no solo aumenta tu modificador de habilidad para las pruebas, sino que también incrementa los efectos de tu potencia.

DADOS DE POTENCIA

Al usar potencias (o sus talentos), a veces tirarás dados para determinar efectos como el daño infligido o la salud recuperada. Cuando se indique, la magnitud de estos **dados de potencia** se escalará con tus grados en esa potencia, como se muestra en la tabla Escalado de potencias.

“Y ahora —dijo Jasnah, con voz dura y sombría—, la lección. Se quitó el guante”.

MAGNITUD DE POTENCIA

Muchas potencias solo pueden afectar a personajes y objetos de hasta un cierto tamaño (consulta “Tamaño y espacio” en el capítulo 10), o a una zona de hasta ese mismo tamaño (ver “Efectos de zona” en el capítulo 10). La **magnitud de potencia** aumenta con tus grados en la misma, como se muestra en la tabla Escalado de potencias.

Si no se especifica lo contrario, no puedes infundir un objeto si su ancho, largo o alto exceden la magnitud de tu potencia.

ESCALADO DE POTENCIAS

Grados	Magnitud del dado	Tamaño
1	d4	Pequeño (0,75 m)
2	d6	Mediano (1,5 m)
3	d8	Grande (3 m)
4	d10	Enorme (4,5 m)
5	d12	Gargantuesco (6 m)

ATAQUES DE POTENCIA

Si tu potencia te permite hacer un ataque, este sigue las reglas estándar de la sección “Ataques” del capítulo 10. Ten en cuenta las siguientes reglas:

- ♦ Si no puedes sentir al objetivo, tu prueba sufre una desventaja.
- ♦ En caso de impacto, suma tu modificador de habilidad de potencia al daño. Si quieres, puedes gastar  para convertir tu impacto en un impacto crítico.
- ♦ En caso de fallo, puedes gastar 1 punto de concentración por objetivo para hacer un rasguño.

INFUSIÓN Y DURACIÓN DE LAS POTENCIAS

Algunas potencias tienen efectos permanentes que se mantienen hasta que la luz tormentosa que las alimenta se agota. Las que se aplican a ti mismo se nutren de tu Investidura actual, mientras que las que se aplican a otros objetos requerirán que las **infundas** con luz tormentosa (lo que permite que la potencia continúe actuando sin tu presencia inmediata). Puedes tener varias **infusiones** activas a la vez.

CÓMO INFUNDIR UN OBJETO

Cuando una potencia requiere que infundas un objeto, gasta la cantidad de Investidura indicada, restándola de tu valor de Investidura actual. Esa misma cantidad se infunde sobre el efecto de la potencia, lo cual le permite mantener sus efectos hasta que se gasta toda la Investidura infundida.

A medida que infundes Investidura y luego drenas esa infusión con tu potencia, asegúrate de llevar el control de cuánta Investidura queda infundida para saber cuándo terminará el efecto.

CÓMO INFUNDIRTE A TI MISMO

Si una potencia te permite infundirte a ti mismo, no necesitas gastar Investidura adicional por adelantado para mantener la potencia activa durante más de una ronda. Simplemente gasta la cantidad necesaria para la ronda actual y la potencia la consume automáticamente de tu Investidura actual en rondas posteriores hasta que eliges dar el efecto por concluido (no requiere acción).

CÓMO GASTAR INVESTIDURA INFUNDIDA

Independientemente de si una potencia se basa en tu propia Investidura o si has infundido un objeto, normalmente gasta 1 punto de Investidura al comienzo de cada uno de tus turnos. Incluso si quedas Inconsciente, tus potencias pueden continuar gastando Investidura a medida que pasa el tiempo.

Algunas potencias pueden gastar Investidura adicional para efectos intensificados. Cuando lo hacen, tu Investidura actual (o la Investidura infundida en un objeto) se reduce en esa cantidad. Esto puede ser poderoso, pero también drena la luz tormentosa más rápidamente y pone fin antes a la infusión.

Por el contrario, algunos talentos permiten que tus potencias usen luz tormentosa de manera más eficiente. Por ejemplo, el talento Maestro de los cielos te permite usar Gravitación para volar indefinidamente sin gastar Investidura adicional en cada turno.

PONER FIN A UNA POTENCIA

Cuando una potencia se queda sin Investidura (ya sea porque se alimenta de tu propia Investidura o de un objeto infundido), o cuando eliges dar por concluida una potencia sobre ti mismo (no requiere acción), esa infusión y sus efectos terminan. Por ejemplo, si usas la potencia de Gravitación para infundir un objeto con 1 punto de Investidura, esta se agota una ronda más tarde, al comienzo de tu siguiente turno y, cuando lo hace, la potencia termina. Pero si, en cambio, infundes ese objeto con 2 puntos de Investidura, la potencia permanece activa dos rondas.

CÓMO AÑADIR INVESTIDURA A UNA INFUSIÓN

Al inicio de tu turno, pero antes de que tus infusiones gasten Investidura (y potencialmente terminen), podrás usar  para infundir cualquier cantidad de Investidura adicional a una infusión y prolongar su efecto. Para hacerlo, debes estar dentro del alcance requerido para crear esa infusión.

DURACIÓN FUERA DEL COMBATE

Aunque las reglas de potencia utilizan un lenguaje centrado en el combate (como, por ejemplo, “ronda”) para describir cuánto duran los efectos, también puedes usar esas potencias fuera del combate. En aras de mantener la narrativa simplificada en diferentes tipos de escenas, supongamos que “una ronda” representa lo siguiente:

Combate. Una potencia gasta *Investidura* una vez por ronda de combate, al inicio de tu turno, es decir, una vez cada 10 segundos.

Conversación. Una potencia gasta *Investidura* una vez por ronda de contribuciones, es decir, aproximadamente una vez por minuto.

Empeño. Una potencia gasta *Investidura* una vez por ronda de contribuciones; este tiempo varía drásticamente según el empeño, de 1 a 10 minutos.

Fuera de las escenas. Si no te encuentras en una escena, supón que cada “ronda” de *Investidura* dura unos 10 minutos.

Si una potencia continúa a lo largo de varias escenas, será la DJ quien decida cuánto tiempo dura en la narrativa. Esto depende en gran medida de lo importante que es la potencia en la nueva escena. Por ejemplo, si usas *Adhesión* para pegar un libro al techo, y luego estalla una pelea al final del pasillo, la duración de la potencia no es inmediatamente relevante para la narrativa; en tal caso, la DJ podría permitir que gaste *Investidura* solo una vez cada 10 minutos (para que todas las personas que juegan puedan concentrarse en la pelea en lugar de prestar atención a una potencia no relacionada). No obstante, si estalla una pelea en la misma habitación que el libro, o si el conflicto se centra en la gente que quiere apoderarse de él, la duración de la potencia pasa a tener un peso fundamental en la narrativa; en tal caso, la DJ podría decidir que la potencia gasta *Investidura* en cada ronda de combate.

USO CREATIVO DE POTENCIAS

La descripción de cada habilidad de potencia enumera sus capacidades básicas y proporciona mecánicas para usos comunes. A la vez, los talentos de potencia amplían tus opciones para las técnicas de potencia específicas. Sin embargo, ¡no estás limitado a estas reglas! Con la aprobación de la DJ, puedes usar tus potencias para hacer casi cualquier cosa.

Para estos usos más abiertos de las potencias, aún necesitarás realizar una prueba de habilidad y gastar *Investidura* (en una cantidad determinada por la DJ). Al determinar el resultado, la DJ debe consultar la tabla *Escalado de potencias* al principio de este capítulo; dicha tabla proporciona orientación sobre cómo de extensa es la zona que puedes afectar con tus grados actuales, así como la fuerza relativa de tus tiradas de daño o efectos similares.

Al igual que con cualquier prueba de habilidad, la DJ establece la CD, sube la apuesta cuando resulta apropiado y narra los resultados de la prueba. ¡Improvisar técnicas creativas de potenciación puede ser uno de los momentos más memorables en una sesión del *Archivo de las Tormentas*!

ANATOMÍA DE UNA POTENCIA

Las secciones restantes de este capítulo describen las habilidades de potencia, incluyendo la siguiente información:

Título (atributo). El título de cada entrada indica el nombre de esa habilidad de potencia, luego, entre paréntesis, el atributo asociado a dicha habilidad (que usarás para calcular tu modificador de habilidad).

Potencia. Cada potencia otorga una habilidad básica que funciona de manera muy similar a un talento. Esta habilidad indica las dos órdenes de Radiantes que pueden usar dicha potencia y la cantidad de acciones necesarias para activarla, seguido de las reglas básicas para su uso. Los Radiantes pueden otorgar estas potencias básicas a sus escuderos (aunque ellos no pueden usar los talentos que las mejoran).

Cómo usar la potencia. Después de las reglas básicas de cada potencia, esta sección proporciona más orientación sobre las diversas formas en que puedes usarla.

Talentos. Finalmente, cada entrada presenta una lista de talentos que puedes usar para mejorar esa potencia. No podrás elegirlos hasta que pronuncies el Primer Ideal para ese camino Radiante. Estos talentos siguen las reglas de la sección “Cómo usar los caminos y talentos” del capítulo 4.



POTENCIAS



ABRASIÓN
VELOCIDAD



ADHESIÓN
PRESENCIA



COHESIÓN
VOLUNTAD



DIVISIÓN
INTELECTO



GRAVITACIÓN
DISCERNIMIENTO



ILUMINACIÓN
PRESENCIA



PROGRESIÓN
DISCERNIMIENTO



TENSIÓN
FUERZA



TRANSFORMACIÓN
VOLUNTAD



TRANSPORTACIÓN
INTELECTO



ABRASIÓN
VELOCIDAD

La potencia de Abrasión altera la fuerza de fricción en la superficie de un objeto, generalmente eliminándola casi por completo.

POTENCIA DE ABRASIÓN

Órdenes Radiantes: Danzantes del Filo,

Portadores del Polvo

Activación: ►

Gasta 1 o más puntos de Investidura para infundir un objeto o parte de una superficie en tu cercanía, eliminando casi toda su fricción; para hacerlo, debes tener una mano libre y tocar el objetivo. Esta infusión usa 1 punto de Investidura por ronda y, mientras dura, el objeto o la superficie se desliza libremente.

El objetivo no puede superar la magnitud de la potencia para tus grados en Abrasión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo).

No puedes usar esta potencia en otros personajes, objetos Investidos (como una armadura esquirlada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias).

Alternativamente, puedes infundir tu propio cuerpo con Abrasión, independientemente de tu tamaño, gastando 1 punto de Investidura por ronda para mantener la potencia. Mientras estás infundido, puedes cambiar libremente qué partes de tu cuerpo no tienen fricción, y puedes usar Patinar y Deslizarse hasta que la potencia termine:

► **Patinar.** Puedes patinar sobre el suelo como si fuera hielo. Gasta 2 puntos de concentración para moverte (como ►) en línea recta sobre el suelo. Puedes moverte de esta manera sin haber practicado antes, aunque necesitarás experiencia para hacerlo con gracia!

∞ **Deslizarse.** Eliminas instintivamente la fricción de partes de tu cuerpo para deslizarte más fácilmente sobre obstáculos o escapar de ataduras. Se considera que eres de un tamaño más pequeño cuando te escabulles por espacios y obtienes una ventaja en las pruebas para escapar de las ataduras que te sujetan por fricción o presión.

CÓMO USAR LA ABRASIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

LA ABRASIÓN SOBRE LOS DEMÁS

Si bien no puedes elegir a otros personajes como objetivos directos de la Abrasión, sí puedes elegir los objetos que están sosteniendo o vistiendo. Si un personaje está dispuesto, puedes infundir fácilmente sus objetos.

Para infundir un objeto que sostiene un personaje reticente, o para infundir una superficie que soporta la mayor parte de su peso (como el suelo sobre el que está de pie o un muro que escala), debes tener éxito en una prueba de Abrasión contra la Defensa física del objetivo. Si fallas, no infundes ese objeto y no gastas Inestabilidad en el intento.

INTERACCIÓN CON SUPERFICIES RESBALADIZAS

Cuando otro personaje pise o interactúe de cualquier otra manera con una superficie u objeto que hayas vuelto resbaladizo con Abrasión, será difícil que se mantenga en pie o se aferre a dicho objeto. El personaje debe realizar una prueba de Agilidad enfrentada a tu Abrasión. Si tiene éxito, se mantiene en pie o se aferra al objeto; de lo contrario, cae Tumbado o deja caer el objeto.

TALENTOS DE ABRASIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Abrasión para los caminos de Danzante del Filo y Portador del Polvo.

ABRASIÓN INVERSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

En lugar de usar Abrasión para hacer que los objetos no tengan fricción, ahora puedes hacerlo también para aumentar dicha fricción.

Cuando infundes Abrasión en un objeto o superficie, puedes aumentar la fricción del objetivo en lugar de reducirla, lo que hace que sea más fácil de agarrar y atravesar. Cuando un personaje interactúa con un objeto afectado, obtiene una ventaja en las pruebas de Agilidad y Atletismo realizadas para dicha interacción. Cuando un personaje se mueve por una superficie afectada, ignora el estado Ralentizado que la superficie normalmente aplicaría (como por ejemplo debido al escalar o cuando se mueve por terreno difícil).

COMBATIENTE ESCURRIDIZO

Prerrequisito: Talento Objetivo resbaladizo

Activación: ★

Eres poesía en movimiento, capaz de realizar casi cualquier hazaña sin disminuir la velocidad.

Cuando patinas, o te mueves de otra manera, mientras estás infundido con Abrasión, puedes interrumpir tu desplazamiento en uno o más puntos, usar otras acciones como si hubieras terminado tu acción Moverse, y luego usar el movimiento restante como si todavía estuvieras en medio de esa acción.

ABRASIÓN

∞ MOVIMIENTO SIN FRICCIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Mientras estás infuso con Abrasión, aumenta tu movimiento en 3 e ignora Ralentizado.

★ ABRASIÓN INVERSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes aumentar la fricción de un objeto o zona, cancelando el terreno difícil y otorgando una ventaja para interactuar con él.

∞ PATINAJE GRÁCIL

Cuando usas Patinar y su acción gratuita de Movimiento, no estás obligado a moverte en línea recta.

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Al inicio de tu turno, puedes poner fin a cualquier número de infusiones para recuperar su Inestabilidad restante.

★ OBJETIVO RESBALADIZO

Mientras estás infuso con Abrasión, los ataques no pueden hacerte un rasguño y las Acometidas reactivas contra ti sufren una desventaja.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y tus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

★ COMBATIENTE ESCURRIDIZO

Mientras estás infuso con Abrasión, puedes interrumpir una acción de Moverse con otras acciones. Infliges daño adicional si atacas cuando te estás moviendo.

∞ PATINAJE FLUIDO

Mientras tienes Inestabilidad, estás infuso con Abrasión y Patinar te cuesta 1 punto menos de concentración.



Una vez por ronda, cuando haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo después de comenzar la acción Moverse, pero antes de terminarla, puedes tirar 1d4 de daño adicional para ese ataque. La magnitud de este dado aumenta con tus grados en Abrasión: con 2 grados, tira 1d6 de daño adicional (en lugar de 1d4), y así sucesivamente. Sin embargo, si añades este dado de daño, la DJ puede gastar  de la prueba de ataque para hacer que quedes Tumbado y termines inmediatamente la acción Moverse.

MOVIMIENTO SIN FRICCIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Te vuelves cada vez más hábil en el uso de Abrasión para deslizarte por tu entorno.

Mientras estás infundido con Abrasión, tu valor de movimiento aumenta en 3 metros e ignoras el estado Ralentizado cuando te lo impone el terreno difícil, trepar, arrastrarte y nadar.

OBJETIVO RESBALADIZO

Prerrequisito: talento Patinaje grácil

Activación: ∞

Te vuelves tan resbaladizo que los golpes rápidos y los de refilón te pasan de largo.

Mientras estás infundido con Abrasión, los ataques no pueden hacerte un rasguño y las Acometidas reactivas contra ti sufren una desventaja.

PATINAJE FLUIDO

Prerrequisito: talento Potenciación distante u Objetivo resbaladizo

Activación: ∞

Te has vuelto tan eficiente al infundirte con Abrasión que se convierte en un acto reflejo, lo cual te permite deslizarte con gracia y sin esfuerzo.

Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, obtendrás los beneficios de estar infundido con Abrasión sin gastar Investidura, y Patinar te costará 1 punto menos de concentración.

PATINAJE GRÁCIL

Prerrequisito: talento Movimiento sin fricción

Activación: ∞

Te desplazas de forma dinámica por el campo de batalla, librándote de tus enemigos con facilidad.

Cuando Patinas, no estás obligado a moverte en línea recta.

POTENCIACIÓN DISTANTE

Prerrequisito: talento Abrasión inversa

Activación: ∞

Puedes infundir objetivos a mayor distancia.

Puedes usar tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros y no necesitas tocar al objetivo.

RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: talento Abrasión inversa

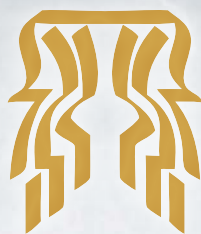
Activación: ▷

Puedes recuperar luz tormentosa de las infusiones activas.

Después de que tus infusiones gasten su Investidura infundida al inicio de tu turno, podrás poner fin a cualquier cantidad de esas infusiones dentro de tu cercanía, y recuperar toda la Investidura restante con la que fueron infundidas.



Sus poderes se manifestaban como la capacidad de resbalar sobre objetos sin tocarlos realmente. Podía hacerse muy resbaladiza, lo cual era muy conveniente porque los soldados intentaron agarrarla mientras rodeaba el ejército alezi. Echaron mano a su sobrecamisa desabrochada, a su brazo, a su pelo. No podían retenerla. Se les resbalaba sin más. Era como si intentaran contener una canción.



ADHESIÓN

PRESENCIA

La potencia de Adhesión une cosas. Estas pueden ser objetos físicos o, para los potenciadores más avanzados como los Forjadores de Vínculos, Conexiones espirituales. El uso más común de las infusiones de Adhesión se da para crear un Enlace completo, mediante el cual el potenciador adhiere dos objetos físicos entre sí manipulando la presión y la resistencia del aire.

POTENCIA DE ADHESIÓN

Órdenes Radiantes: Corredores del Viento, Forjadores de Vínculos

Activación: ►

Para llevar a cabo un Enlace completo, gasta 1 o más puntos de Investidura, infundiéndola en dos objetos no fijados en tu cercanía y situados a 1,5 metros o menos el uno del otro; debes tener una mano libre y tocar los objetivos. La infusión usa 1 punto de Investidura por ronda y los dos objetos quedan pegados entre sí a lo largo de su duración.

Los objetivos no pueden superar la magnitud de la potencia para tus grados en Adhesión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo).

Si quieres, uno de estos dos objetos puede ser el suelo, la pared, el techo o una superficie similar; puedes designar esta superficie como objetivo independientemente de su tamaño. No puedes usar esta potencia en otros personajes, objetos Investidos (como una armadura esquivada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias).

CÓMO USAR LA ADHESIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

LA ADHESIÓN SOBRE LOS DEMÁS

Si bien no puedes elegir a otros personajes como objetivos directos de la Adhesión, sí puedes elegir los objetos que están sosteniendo o vistiendo. Si un personaje está dispuesto, puedes infundir fácilmente los objetos que tiene.

Para realizar un Enlace completo sobre uno o más objetos que un personaje reticente está sosteniendo o usando, debes superar una prueba de Adhesión contra la Defensa física del objetivo. Si fallas, no infundes esos objetos y no gastas Investidura en el intento.



Puedes usar esta potencia de incontables maneras creativas, y depende de la DJ y de ti decidir cómo resolver cada situación. Por ejemplo, si Enlazas la bota de tu oponente al suelo, puede quedar Inmovilizado hasta que logra quitarse la bota. O si Enlazas su brazal a sus pantalones, puede sufrir una desventaja en las pruebas que utilizan ese brazo hasta que se desenreda.

CÓMO ROMPER UN ENLACE COMPLETO

Un Enlace completo es bastante fuerte y los objetos Enlazados suelen romperse antes de que lo haga el vínculo. Un usuario hábil de la Adhesión sabe qué objetos (y qué partes) resisten mejor los intentos de separarlos.

Un personaje puede intentar separar dos objetos que has Enlazado. Para hacerlo, Usa una habilidad para realizar una prueba de Atletismo enfrentada a tu Adhesión. Si tiene éxito, rompe el Enlace (o el objeto, a discreción de la DJ) y la infusión termina.

ADHESIÓN

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: pronunciar el *Primer Ideal*
Acabas las infusiones de Adhesión a tu alcance y recuperas su Investidura restante.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ ADHESIÓN EXTENDIDA

Tus Enlaces completos solo gastan 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Adhesión.

∞ ADHESIÓN VIVIENTE

Puedes usar Adhesión sobre personajes. Cuando están Enlazados a un objeto mayor quedan Retenidos, sus pruebas físicas sufren una desventaja y los ataques contra ellos obtienen una ventaja.

★ ACOMETIDA VINCULANTE

Prerrequisito: pronunciar el *Primer Ideal*
Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo, gasta  o 2 puntos de concentración para infundir Adhesión en un objeto que el objetivo esté sosteniendo o usando.

★ DISPARO VINCULANTE

Puedes usar Acometida vinculante cuando impactas con un ataque a distancia.

★ TRAMPA ADHESIVA

Puedes infundir Adhesión a superficies. Los personajes que tocan dicha superficie pasan a Enlazarse completamente a ella.

∞ VÍNCULO SUPERIOR

Superas automáticamente una prueba enfrentada para mantener los Enlaces completos sobre personajes cuya Fuerza no supere tus grados en Adhesión.



“Bueno, gancho. ¿Puedes pegarme a la pared?”

“Yo... no lo sé —dijo Kaladin”.

“Convendría averiguarlo”.

TALENTOS DE ADHESIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Adhesión para el camino de Corredor del Viento.

ACOMETIDA VINCULANTE

Prerrequisito: pronunciar el *Primer Ideal*

Activación: ★

Puedes usar Adhesión sin complicaciones mientras haces tus ataques cuerpo a cuerpo.

Después de impactar con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar  o 2 puntos de concentración para usar Adhesión, lo que infunde Investidura como siempre, pero sin gastar una acción. Al menos uno de los objetivos debe ser un objeto que el objetivo está sosteniendo o vistiendo, y automáticamente tienes éxito en la prueba para infundirlo. Como es habitual, el otro objeto o superficie debe estar a 1,5 metros o menos del primer objeto, pero no necesitas tocarlo ni tener una mano libre.

ADHESIÓN EXTENDIDA

Prerrequisito: talento Potenciación distante

Activación: ∞

Tus Enlaces completos consumen menos luz tormentosa, lo que les permite ser mucho más duraderos.

Cuando haces un Enlace completo, en lugar de que la infusión utilice 1 punto de Investidura por ronda, gasta 1 punto de Investidura por un número de rondas igual a tus grados en Adhesión. Por ejemplo, si tienes 3 grados en Adhesión, esas infusiones gastan Investidura una vez cada 3 rondas.

ADHESIÓN VIVIENTE

Prerrequisito: talento Adhesión extendida

Activación: ∞

Puedes aplicar Adhesión directamente a otros seres vivos, y pegar sus cuerpos a superficies.

Puedes usar Adhesión en personajes, realizando una prueba como si el objetivo fuera un objeto en su posesión. Cuando Enlazas a un personaje a un objeto o superficie más grande que él, ese personaje queda Retenido, sufre una desventaja en todas las pruebas físicas y todas las pruebas de ataque en su contra obtienen una ventaja.

DISPARO VINCULANTE

Prerrequisito: talento Acometida vinculante

Activación: ★

“Pintas” tu munición con Adhesión antes de lanzarla o dispararla contra un objetivo, transfiriendo la infusión a una de sus posesiones.

Puedes usar Acometida vinculante cuando impactas con un ataque a distancia a cualquier distancia, y no necesitas tocar a los objetivos infundidos ni tener una mano libre.

POTENCIACIÓN DISTANTE

Prerrequisito: talento Reclamación de luz tormentosa

Activación: ∞

Puedes infundir objetivos a mayor distancia.

Puedes usar tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros y no necesitas tocar al objetivo. (Como de costumbre, si adhieres dos objetos, deben estar a menos de 1,5 metros el uno del otro).

RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►

Puedes recuperar luz tormentosa de las infusiones activas.

Después de que tus infusiones gasten su Invidura infundida al inicio de tu turno, podrás poner fin a cualquier cantidad de esas infusiones dentro de tu cercanía, y recuperar toda la Invidura restante con la que fueron infundidas.

TRAMPA ADHESIVA

Prerrequisito: talento Disparo vinculante

Activación: ★

Puedes infundir Adhesión en superficies, lo que hace que cualquiera que las toca queda atrapado.

Cuando usas Adhesión, puedes no infundir ningún objeto y, en su lugar, solo infundir una parte de una superficie, hasta el tamaño que puedes afectar con tus grados en Adhesión.

Cuando otro personaje toca esta zona infundida, queda sujeto a un Enlace completo con esa superficie durante la duración de la infusión y tu prueba para Enlazarlo de esta manera tiene éxito automáticamente. Por ejemplo, un personaje queda Enlazado a la superficie si la está tocando cuando la infundes, si la toca más adelante mientras se mueve por ella o si es movido a la fuerza hacia ella (como con un Enlace gravitacional).

VÍNCULO SUPERIOR

Prerrequisito: talento Trampa adhesiva o

Adhesión extendida

Activación: ∞

Solo los individuos más fuertes pueden romper tus Enlaces completos.

Cuando un personaje intenta romper uno de tus Enlaces completos, si su atributo Fuerza es menor o igual a tus grados en Adhesión, tienes éxito automáticamente en la prueba enfrentada sin necesidad de hacer una tirada.



COHESIÓN
VOLUNTAD

La potencia de Cohesión te permite alterar objetos hasta sus mismísimos ejes, las partículas que componen toda la materia. Conocida a menudo como **escultura de piedra**, la Cohesión permite que incluso sus usuarios más inexpertos moldeen la piedra como si fuera arcilla blanda.

POTENCIA DE COHESIÓN

Órdenes Radiantes: Custodios de la Piedra, Escultores de Voluntad

Activación: ►

Infunde 1 o más puntos de Invidura sobre un objeto no supervisado o sobre una parte de una superficie en tu cercanía que esté hecha de piedra; para hacerlo, debes tener una mano libre y tocar el objetivo. Esta infusión usa 1 punto de Invidura por ronda y, mientras dura, la piedra se vuelve moldeable y suave como la arcilla. Cuando activas esta potencia, puedes darle forma a la piedra inmediatamente como parte de dicha acción, pero cualquier moldeado elaborado requiere más tiempo (consulta “Cómo moldear la piedra”).

Los objetivos o superficies no pueden superar la magnitud de la potencia para tus grados en Cohesión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo).

No puedes usar esta potencia en otros personajes, objetos Investidos (como una armadura esquivada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias).

CÓMO USAR LA COHESIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

CÓMO MOLDEAR LA PIEDRA

Podrás tocar piedra infundida con Cohesión y moldearla de cualquier forma que desees; cuando esa infusión termina, la piedra se solidifica nuevamente con su nueva forma y vuelve a ser dura como antes. Cuando activas la potencia, puedes darle forma brevemente a la piedra, pero una remodelación más elaborada requiere tiempo adicional. En combate, esto generalmente requiere una acción adicional para Interactuar (para una remodelación moderada) o Usar una habilidad (si tu creación es lo suficientemente detallada como para requerir una prueba de habilidad de Cohesión; la DJ establece

la CD en función de lo elaborado que es el objeto que estás creando). A discreción de la DJ, algunas tareas de modelado podrían llevar mucho más tiempo, lo que potencialmente podría requerir trabajar en ellas fuera del combate.

LA COHESIÓN SOBRE LOS DEMÁS

Aunque resulta sencillo derretir y remodelar piedra no supervisada, tratar de usarla contra oponentes es más difícil. Para infundir un objeto sostenido por un personaje reticente, o para infundir una superficie que soporta la mayor parte de su peso (como el suelo sobre el que está de pie), debes superar una prueba de Cohesión contra la Defensa física del objetivo. Si fallas, no infundes ese objeto y no gastas Inversión en el intento.

Puedes usar esta potencia de incontables formas creativas, y de la DJ y de ti depende el decidir cómo resolver cada situación. Por ejemplo, puedes infundir el suelo bajo los pies de tu oponente, haciendo que se hunda en la tierra y quede Ralentizado por el lodazal; o puedes ablandar una parte de un muro de piedra, derrumbándolo sobre él. Incluso podrías

untar piedra blanda sobre un arma que está sosteniendo, otorgándole el rasgo Voluminosa con un valor igual a tus grados en Cohesión.

CÓMO ESCAPAR DE PIEDRA SÓLIDA

Cuando se agota la infusión de Cohesión, la piedra vuelve a su estado rígido habitual. Cuando esto sucede, cualquier personaje u objeto que se encuentra al menos parcialmente dentro de ella queda Inmovilizado; si una parte suficiente de su cuerpo queda atrapada, también puede quedar Retenido. Para liberar a dicho personaje u objeto, el personaje atrapado (u otro personaje que se encuentre en su cercanía) debe Usar una habilidad, realizando una prueba de Atletismo a la que se enfrenta tu Cohesión. Si la supera, se escabulle. De lo contrario, debe ser desenterrado, lo que puede requerir 10 minutos o mucho más, según la situación.

TALENTOS DE COHESIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Adhesión para los caminos de Custodio de la Piedra y Escultor de Voluntad.

A TRAVÉS DE LA PIEDRA

Prerrequisito: talento Socavón

Activación: ∞

Cuando tocas piedra, puedes sentir y usar tu Cohesión a través de ella desde una distancia mucho mayor.

Podrás usar tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros, siempre que haya una superficie de piedra que puedas tocar entre tú y tu objetivo.

COHESIÓN SUELTA

Prerrequisito: Cohesión 4 o más; talento A través de la piedra

Activación: ∞

Tu habilidad para esculpir piedra trasciende un medio singular, lo que te permite suavizar y moldear casi cualquier material.

Puedes usar Cohesión y sus talentos no solo en piedra, sino en cualquier material sólido que no está vivo, o ya Investido o infundido con luz tormentosa.

ESCULTURA DE PIEDRA VERDADERA

Prerrequisito: Cohesión 2 o más; talento Excavar túnel

Activación: ∞

Ya no solo te limitas a ablandar la piedra, sino que impones tu voluntad sobre ella y la moldeas en formas complejas con una simple orden.

Cuando usas Cohesión para dar forma a un objeto o una superficie, puedes remodelarlo automáticamente a tu voluntad sin usar ni tiempo ni acciones adicionales. Por ejemplo, puedes aumentar o reducir la elevación instantáneamente, formar muros o pilares, crear o eliminar terreno difícil, o crear formas o imágenes intrincadas.

COHESIÓN

▶ LANZA DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para hacer un ataque a distancia de Cohesión contra Física de un objetivo situado a 18 metros o menos, tira 2d4 de daño por golpe.

▶ RECUERDOS DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Inversión para comunicarte con piedra que estés tocando. Si requiere interpretación, realiza una prueba de Cohesión (CD determinada por la DJ).

▶ SOCAVÓN

Gastas 1 punto de Inversión y haces una prueba de Cohesión contra Cognitiva de los objetivos que eliges que se encuentran sobre un suelo de piedra. Si la superas, el objetivo se hunde en el suelo y queda Inmovilizado.

▶ EXCAVAR TÚNEL

Gastas 1 punto de Inversión para moverte a través de la piedra como si fuera terreno difícil, dejando un túnel de 1,5 metros detrás de ti.

∞ A TRAVÉS DE LA PIEDRA

Usas tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ ESCULTURA DE PIEDRA VERDADERA

Prerrequisito: Cohesión 2 o más

Esculpes piedra profusa y detalladamente sin gastar acciones ni tiempo adicional.

∞ COHESIÓN SUELTA

Prerrequisito: Cohesión 4 o más

Usas Cohesión sobre cualquier material sólido que no está vivo, Investido, o infuso con luz tormentosa.

★ TIERRA FLUIDA

Después de usar Cohesión, esculpes la piedra bajo tus pies y te propulsas en cualquier dirección hasta 1,5 metros x tus grados en Cohesión.

EXCAVAR TÚNEL

Prerrequisito: talento Socavón

Activación: ►

Te infundes Cohesión a ti mismo para apartar piedras de tu camino a medida que te mueves.

Gasta 1 punto de Investidura para infundirte Cohesión. Mientras dura su efecto, puedes moverte a través de superficies de piedra y objetos como si estuvieras atravesando un terreno difícil. Dejas un túnel de 1,5 metros de radio a tu paso por el que otros pueden seguirte. Al inicio de cada uno de tus turnos, puedes gastar 1 punto de Investidura como ► para mantener esta infusión.

Si creas túneles cerca de la superficie, un personaje observador podría detectar ondas del material desviado, por lo que podría llegar a sentir tu presencia.

LANZA DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►►

Haces que la superficie de la piedra salga disparada hacia delante en forma de pilares, solidificándose en pleno vuelo antes de estrellarse contra tu objetivo.

Gasta 1 punto de Investidura para realizar un ataque de Cohesión a distancia contra la Defensa física de un objetivo situado a 18 metros o menos, tirando 2d4 de daño por golpe. Si impactas, también puedes gastar ◈ para dejar al objetivo Tumbado. La magnitud de los dados de daño de este ataque aumenta con tus grados en Cohesión; con 2 grados, tira 2d6 (en lugar de 2d4), y así sucesivamente.

RECUERDOS DE PIEDRA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►►

Tu conocimiento cada vez más profundo de la tierra te permite comunicarte con la piedra misma, y tienes visiones de cosas que la piedra ha visto.

Gasta 1 punto de Investidura para comunicarte durante 1 ronda con la piedra que estás tocando. El conocimiento de la tierra llega lejos, incluida la historia de la zona y los recuerdos de sucesos cercanos, pero se comunica en imágenes esculpidas y susurros débiles que pueden ser crípticos o incompletos. Para interpretar estas comunicaciones, la DJ puede requerir que superes una prueba de Cohesión (CD determinada por la DJ). Para comunicarte con la piedra durante más de 1 ronda, debes usar este talento varias veces.

SOCAVÓN

Prerrequisito: talento Lanza de piedra

Activación: ►

Haces que el suelo se ablande tan rápido que puede pillar por sorpresa a cualquiera que está de pie en él.

Gasta 1 punto de Investidura y elige una zona de suelo de piedra de un tamaño que puedas afectar con tus grados en Cohesión. Luego elige uno o más personajes que estén tocando el suelo en esa zona. Haz una prueba de Cohesión y compara el resultado con la Defensa cognitiva de los personajes elegidos. Si tienes éxito contra un objetivo, se hunde en el suelo y queda Inmovilizado mientras vuelves a solidificar la roca. (Consulta “Cómo usar la Cohesión” para conocer las reglas de cómo escapar).

TIERRA FLUIDA

Prerrequisito: talento Escultura de piedra verdadera

Activación: ★

Dar forma a la piedra con Cohesión se ha vuelto algo tan natural que puedes moldear el suelo bajo tus pies mientras esculpes activamente otra piedra.

Después de usar Cohesión, o gastar al menos ► en uno de sus talentos, puedes dar forma a la piedra bajo tus pies sin gastar Investidura adicional para hacerlo. La piedra te empuja hasta 1,5 metros x tus grados en Cohesión, y puedes elegir que te empuje en cualquier dirección, como, por ejemplo, elevarte hacia arriba en un pilar. Este movimiento no activa Acometidas reactivas.





El humo surgía de los pocos arbustos o de los montones de cadáveres ardientes. Incluso algunas secciones de roca humeaban. Los Portadores del Polvo habían hecho bien su trabajo.



DIVISIÓN INTELECTO

La potencia de División te permite destruir y descomponer, haciendo que tu objetivo se atrofie, se desmorone o se haga pedazos de otras maneras.

POTENCIA DE DIVISIÓN

Órdenes Radiantes: Portadores del Polvo,
Rompedores del Cielo

Activación: ►►

Puedes usar esta potencia para desintegrar a un personaje, objeto o zona que está en tu cercanía. Debes tener una mano libre y tocar el objetivo.

Apuntar a un personaje. Puedes apuntar a un personaje independientemente de su tamaño. Gasta 1 punto de Investidura para realizar un ataque de División cuerpo a cuerpo contra la Defensa espiritual del objetivo, tirando 3d4 de daño espiritual. Si esto reduce la salud del objetivo a 0, se desmorona y muere. La magnitud de los dados de daño de este ataque aumenta con tus grados en División; con 2 grados, tira 3d6 (en lugar de 3d4), y así sucesivamente. Como de costumbre, con un impacto suma tu modificador de División al daño, y si fallas puedes gastar 1 punto de concentración para hacer un rasguño con el ataque.

Apuntar a un objeto o zona. Para destruir un objeto o el contenido de una zona, gasta una cantidad de Investidura igual al número de grados de potencia necesarios para afectar a un objetivo de ese tamaño: 1 para Pequeño, 2 para Mediano, y así sucesivamente. Como es habitual, este objeto o zona no pueden superar la magnitud de la potencia para tus grados en Cohesión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo), incluso si tienes Investidura de más.

Si estás en combate u otra situación tensa, debes superar una prueba de División (consulta “División bajo presión” para determinar la CD). Si tienes éxito (o si no estás bajo presión), tu objetivo se desintegra de la manera elegida por ti. Por ejemplo, puedes desmenuzar el objeto hasta convertirlo en polvo, grabar escritos o figuras artísticas en él, destruir partes de un objeto para formar otro más pequeño o crear una cortina de humo que dura 1 ronda en la zona del objeto destruido.

Si intentas realizar grabados o formas elaboradas de esta manera, necesitas más tiempo y acciones adicionales. Dependiendo de la complejidad, la DJ también podría requerir una prueba de habilidad de División (o aumentar la CD para dicha prueba).

No puedes usar esta potencia en objetos Investidos (como una armadura esquivada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias).

CÓMO USAR LA DIVISIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

DIVISIÓN BAJO PRESIÓN

Se requiere una concentración y precisión considerables para usar División mientras te mueves, trabajas rápidamente o evitas amenazas. Mientras estés en combate u otra situación tensa (como una Misión o una Persecución), deberás superar una prueba de División antes de destruir un objeto o zona. La CD para dicha prueba está determinada por el material al que eliges como objetivo, como se muestra en la tabla División bajo presión.

No puedes elegir como objetivo de este modo materiales existentes en el cuerpo de un personaje vivo reticente; en su lugar, apunta a su Defensa espiritual como se describe en la potencia de División.

DIVISIÓN BAJO PRESIÓN

Material	CD
Aire limpio	CD 0
Vapores como humo y gas	CD 5
Líquidos como sangre, agua y aceite	CD 10
Orgánicos como carne, hueso y pulpa	CD 15
Sólidos como metal, piedra y cristal	CD 20

LA DIVISIÓN CONTRA LOS DEMÁS

Si un personaje está dispuesto, puedes destruir fácilmente un objeto en su posesión. Sin embargo, para destruir un objeto que sujeta un personaje reticente, o para destruir parte de una superficie que soporta la mayor parte de su peso (como el suelo sobre el que se encuentra o una pared que está escalando), debes superar una prueba de División contra su Defensa física o la CD correspondiente de la tabla División bajo presión, la mayor de las dos. Si fallas, no destruyes ese objeto y no gastas Investidura en el intento.

DIVISIÓN

★ DETERIORO CORPORAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Cuando impactas con un ataque de División, puedes gastar  para hacer que un objetivo de ese ataque sufra una lesión.

► FUGA EROSIONADA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 o más puntos de Investidura para poner fin a la misma cantidad de efectos que estén provocando los estados Retenido o Inmovilizado.

★ DIVISIÓN INFLAMABLE

Cuando usas División, gasta 1 o más puntos de Investidura para prender fuego al espacio del objetivo, infligiendo una cantidad de daño permanente igual a tu modificador de División.

∞ MANDAR CHISPAS

Cuando hay una superficie sólida entre tu objetivo y tú, usa División como si tu cercanía fuera de 6 metros.

► RÁFAGA DE LLAMAS

Gastas 3 puntos de Investidura para realizar un ataque de División contra Física que afecta a todos los objetivos situados en una zona de hasta un tamaño mayor del normal.

∞ CHISPA INELUDIBLE

El alcance de Mandar chispas aumenta al de tu vínculo spren. No necesitas línea de efecto cuando puedes sentir a tu objetivo y este no puede usar Prevenirse contra tu División.

∞ DIVISIÓN DEVASTADORA

Cuando tiras por daño con División, tira un dado de daño adicional.

★ ENTROPÍA DESATADA

Usar la habilidad División te cuesta una  menos. La CD de División bajo presión se reduce en 5.

TALENTOS DE DIVISIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de División para los caminos de Portador del Polvo y Rompedor del Cielo.

CHISPA INELUDIBLE

Prerrequisito: talento Mandar chispas

Activación: ∞

Puedes enviar tu chispa a distancias mucho mayores, buscando objetivos doblando esquinas y a través de paredes.

Puedes usar División y sus talentos como si tu cercanía fuera igual al alcance de tu vínculo spren. Sigues necesitando una superficie sólida desde ti hasta tu objetivo (como una pared o el suelo) a lo largo de la cual puedes enviar una chispa entrópica, pero no necesitarás una línea de efecto hacia tu objetivo mientras puedas sentirlo.

Además, tu objetivo no puede beneficiarse de la acción Prevenirse contra ninguno de tus ataques de División.

DETERIORO CORPORAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Atrofias los cuerpos de tus enemigos, lo cual les provoca heridas debilitantes.

Cuando impactas mediante un ataque de División, puedes gastar ☼ para infligir una lesión a un objetivo de ese ataque.

DIVISIÓN DEVASTADORA

Prerrequisito: talento Ráfaga de llamas

Activación: ∞

Tu División es especialmente potente y destructiva.

Cuando tiras por daño para División o sus talentos, tira un dado de daño adicional de la misma magnitud.

DIVISIÓN INFLAMABLE

Prerrequisito: talento Deterioro corporal

Activación: ★

Puedes hacer que cualquier cosa arda, incluso materiales que normalmente no son inflamables.

Cuando afectas a un objetivo con División, puedes gastar 1 o más puntos de Investidura adicionales para hacer que dicho objetivo arda durante una cantidad de rondas igual a la Investidura gastada. Si no tuviste que realizar una prueba de División cuando afectaste a ese objetivo (consulta “División bajo presión”), deberás superar una ahora para hacerlo.

Mientras el efecto persiste, el objetivo queda Afligido, y la zona a 1,5 metros del objetivo se incendia y se convierte en terreno peligroso. Ambos efectos infligen un daño por energía igual a tu modificador de División. A discreción de la DJ, el terreno peligroso puede extenderse en rondas siguientes.

El objetivo o un personaje que se encuentre en su cercanía podrán Usar una habilidad para hacer una prueba de Agilidad o Atletismo enfrentada a tu División. Si la supera, el estado Afligido del objetivo termina antes de tiempo, pero la zona en llamas sigue ardiendo.

ENTROPÍA DESATADA

Prerrequisito: talento Mandar chispas o Ráfaga de llamas

Activación: ∞

Tu has vuelto tan poderoso que la capacidad de destruir todo lo que te rodea se te antoja alarmantemente fácil.

Te cuesta una ► menos usar División (pero no sus talentos). Además, tus CD en la tabla División bajo presión se reducen en 5.

FUGA EROSIONADA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►

Tu capacidad para descomponer lo que tocas asegura que no puedes ser contenido por mucho tiempo.

Gasta 1 o más puntos de Investidura para terminar con esa misma cantidad de efectos sobre ti o un aliado en tu cercanía. Los efectos elegidos deben aplicar el estado Inmovilizado o Retenido, o añadir una desventaja a una o más pruebas físicas.

Dependiendo de la fuente del efecto, este talento podría no destruirla completamente a discreción de la DJ, pero crear espacio u oportunidad para que tu objetivo se moviera alrededor de ella o se liberara de su limitación. Si la fuente del efecto permanece al final del siguiente turno del objetivo (como al nadar o cuando usa una armadura con el rasgo Voluminosa), el efecto se reafirma.

MANDAR CHISPAS

Prerrequisito: talento Deterioro corporal o Fuga erosionada

Activación: ∞

Aniquilas a tus objetivos desde la distancia enviando tu chispa entrópica a través de un objeto físico, lo cual crea una reacción en cadena en su destino.

Podrás usar División y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros, siempre que haya una superficie sólida desde ti hasta tu objetivo (como una pared o el suelo) a lo largo de la cual puedas enviar una chispa entrópica.

RÁFAGA DE LLAMAS

Prerrequisito: talento División inflamable

Activación: ►►

Te vales de División para esparcir calor y llamas sobre una zona extensa.

Gasta 3 puntos de Investidura y elige una zona de hasta un tamaño mayor que el que normalmente puedes afectar con tus grados en División; si ya tienes 5 grados en División, puedes afectar una zona de hasta 7,5 metros en cada dimensión.

Realiza un ataque de División contra la Defensa física de cada objetivo que se encuentre, al menos parcialmente, dentro de la zona elegida, tirando 3d4 de daño por energía. La magnitud de estos dados de daño aumenta con tus grados en División; con 2 grados, tira 3d6 (en lugar de 3d4), y así sucesivamente.



Exhaló una fuerte bocanada de luz tormentosa, infundiendo la piedra que lo rodeaba de una creciente destrucción. La columna se carbonizó, la misma piedra encendida en llamas. Szeth se arrancó a sí mismo de ella, dejando una estela de ceniza.



GRAVITACIÓN DISCERNIMIENTO

La potencia de Gravitación puede cambiar la dirección y la magnitud de la atracción gravitatoria de un objeto. Las infusiones de Gravitación atraen temporalmente un objeto a otro punto en lugar del centro de gravedad del planeta. Esto se conoce como **Enlace básico**.

POTENCIA DE GRAVITACIÓN

Órdenes Radiantes: Corredores del Viento,
Rompedores del Cielo

Activación: ▶

Para llevar a cabo un Enlace básico, gasta 1 o más puntos de Investidura para infundir a un personaje u objeto en tu cercanía; debes tener una mano libre y tocar el objetivo. Tu objetivo no puede superar la magnitud de la potencia para tus grados en Cohesión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo), incluso si tienes Investidura de más.

La infusión usa 1 punto de Investidura por ronda y, mientras dura, la gravedad del objetivo cambia de dirección (como se describe a continuación en “Apuntar a un personaje” y “Apuntar a un objeto”). Este cambio usa tu valor de gravitación, que empieza a los 7,5 metros.

Tu objetivo no se mueve lo suficientemente rápido como para causarle daño al impactar contra un obstáculo. Sin embargo, si está en el aire cuando la potencia termina, cae y sufre el daño habitual de la caída (consulta “Movimiento y posicionamiento” en el capítulo 10).

Apuntar a un personaje. Puedes apuntar a un personaje dispuesto, otorgándole un valor de vuelo equivalente a tu valor de gravitación durante la duración del efecto. (Para conocer las reglas sobre el vuelo, consulta “Movimiento y posicionamiento” en el capítulo 10).

Alternativamente, puedes infundirte Gravitación a ti mismo, independientemente de tu tamaño, y obtener el mismo valor de vuelo y gastando 1 punto de Investidura por ronda para mantener la potencia activa.

Para apuntar a un personaje reticente, consulta “La Gravitación sobre los demás”.

Apuntar a un objeto. Puedes apuntar a un objeto y declarar una nueva dirección para su atracción gravitatoria. Al inicio de cada uno de tus turnos, después de que la infusión gaste otro punto de Investidura, mueve dicho objeto en línea recta hasta tu valor de gravitación.

No puedes usar esta potencia en objetos Investidos (como una armadura esquirrada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias).



CÓMO USAR LA GRAVITACIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

LA GRAVITACIÓN SOBRE LOS DEMÁS

Ejecutar un Enlace básico sobre un personaje reticente es todo un desafío. Para ello, haz una prueba de Gravitación contra la Defensa física del objetivo. Si la superas, gasta 1 punto de Investidura para moverlo hasta tu valor de gravitación en una dirección elegida por ti.

Cuando mueves a un objetivo reticente de esta manera, queda Inmovilizado hasta el inicio de tu siguiente turno. Durante este movimiento, si pasa por la cercanía de un objeto o superficie al menos un tamaño mayor que él, puede intentar agarrarse usando la reacción Evitar peligro para reactivar una prueba de Agilidad enfrentada a tu Gravitación (su

GRAVITACIÓN

▶ AS DEL VUELO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Vuelas hasta tu valor de gravitación, que se incrementa de manera permanente a 12 metros. Puedes gastar 1 punto de concentración para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo durante este vuelo.

∞ VUELO ESTABLE

Mientras mantienes un Enlace básico sobre ti mismo, tus ataques a distancia no sufren una desventaja por estar volando ni por tener un punto de apoyo inestable.

∞ VUELO EN GRUPO

Cuando usas un Enlace básico fuera del combate, puedes infundir a tantos personajes adicionales como tus grados en Gravitación sin gastar Investidura adicional.

∞ ESCUADRÓN AÉREO

Prerrequisito: Gravitación 3 o más

Puedes usar Vuelo en grupo en combate.

∞ IMPACTO

GRAVITACIONAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Usas un Enlace básico para hacer que un objetivo golpee una superficie sólida, infligiendo 1d4 de daño por golpe por cada 3 metros que se ha movido. El objetivo puede Evitar peligro para reducir el daño a la mitad.

★ ENLACES MÚLTIPLES

Cuando desplazas a un personaje no dispuesto con Gravitación, puedes infundir Investidura hasta tus grados en Gravitación para prolongar el efecto.

▶▶ DISPARO CON ENLACE

Propulsas un objeto hacia un objetivo, gastando una cantidad de Investidura igual a la distancia dividida por el valor de gravitación. Haz un ataque de Gravitación a distancia contra Física y tira 2d4 de daño por golpe.

∞ MAESTRO DE LOS CIELOS

Mientras tengas Investidura, siempre estarás infuso con Gravitación.



Los Enlaces no eran como el vuelo de una golondrina, sino más bien como estar atado a cuerdas, zarandeado como una marioneta. Era fácil perder el control.

estado Inmovilizado no impone una desventaja sobre esta prueba). Si tiene éxito, deja de moverse y, mientras continúe agarrándose, no podrás moverlo más con esta infusión.

MANIOBRAS COMPLICADAS

Al volar o mover algo con un Enlace básico, normalmente no necesitas realizar una prueba. Sin embargo, si estás tratando de hacer algo particularmente peligroso o complicado, como volar a través de una alta tormenta o hacer pasar un objeto a través de un espacio estrecho, tienes que superar una prueba de Gravitación para que dicho Enlace surta efecto (la CD queda a discreción de la DJ).

TALENTOS DE GRAVITACIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Gravitación para los caminos de Corredor del Viento y Rompedor del Cielo.

AS DEL VUELO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ▶

Eres un maestro de los cielos y manejas tu arma con destreza mientras vuelas.

Mientras mantienes un Enlace básico sobre ti, vuelas una distancia igual a tu valor de gravitación. Una vez durante este movimiento, puedes gastar 1 punto de concentración para realizar un ataque con un arma cuerpo a cuerpo como parte de la misma acción. Después de resolver este ataque, puedes continuar tu movimiento.

Además, cuando adquieres este talento, tu valor de gravitación aumenta a 12 metros.

DISPARO CON ENLACE

Prerrequisito: talento Impacto gravitacional

Activación: ▶▶

Aplicas múltiples Enlaces básicos a un objeto, impulsándolo a varias veces la fuerza de la gravedad.

Tocas un objeto no supervisado de un tamaño que puedes afectar con tus grados en Gravitación y luego lo impulsas hacia un objetivo en tu línea de efecto, gastando una cantidad de Investidura igual a la distancia a ese objetivo dividida por tu valor de gravitación (redondeando hacia arriba).

Haz un ataque de Gravitación a distancia contra la Defensa física de ese objetivo, tirando 2d4 de daño por golpe. La magnitud de estos dados de daño aumenta con tus grados en Gravitación; con 2 grados, tira 2d6 (en lugar de 2d4), y así sucesivamente.

ENLACES MÚLTIPLES

Prerrequisito: talento Impacto gravitacional

Activación: ★

Puedes aplicar varios Enlaces básicos sobre un enemigo.

Después de superar una prueba de Gravitación para mover a un personaje reticente, puedes infundirle una cantidad de Investidura igual a tus grados en Gravitación (en lugar de solo 1 punto de Investidura). Cuando lo hagas, el efecto continuará hasta que la infusión finalice (en lugar de hasta el inicio de tu siguiente turno).

ESCUADRÓN AÉREO

Prerrequisito: Gravitación 3 o más; talento Vuelo en grupo

Activación: ∞

Has entrenado a tus aliados en escenarios de combate aéreo, preparándolos para volar juntos en cualquier momento.

Puedes usar Vuelo en grupo durante el combate.

IMPACTO GRAVITACIONAL

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Tus Enlaces básicos se vuelven más poderosos y potencialmente peligrosos al impactar.

Cuando usas un Enlace básico para mover a una criatura reticente o un objeto hacia una superficie sólida, la colisión detiene ese movimiento antes de tiempo, y podrás elegir que el objetivo Enlazado sufra 1d4 de daño por golpe por cada 3 metros que se haya movido con ese Enlace en este turno. Por ejemplo, si lo mueves 7,5 metros y luego choca contra una pared, sufre 2d4 de daño por golpe.

Tu objetivo puede usar la reacción Evitar peligro para realizar una prueba de Agilidad enfrentada a tu Gravitación, sufriendo la mitad de daño en caso de éxito.

La magnitud de estos dados de daño aumenta con tus grados en Gravitación; con 2 grados, tira 1d6 (en lugar de 1d4), y así sucesivamente.

MAESTRO DE LOS CIELOS

Prerrequisito: talento Vuelo en grupo o Disparo con Enlace

Activación: ∞

Te has vuelto tan eficiente al infundirte Gravitación que pasa a ser un acto subconsciente, lo cual te permite volar sin fin.

Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, obtendrás los beneficios de estar infundido con Gravitación sin gastar Investidura.

VUELO EN GRUPO

Prerrequisito: talento Vuelo estable

Activación: ∞

Puedes infundir Gravitación a varios aliados a la vez.

Cuando no estés en combate y gastes 1 o más puntos de Investidura para infundirte a ti mismo o a un personaje dispuesto con un Enlace básico, también podrás infundir Gravitación a una cantidad adicional de personajes dispuestos, hasta tus grados en Gravitación. Cada objetivo debe estar en tu cercanía. Estas infusiones duran lo mismo que la infusión original y no requieren Investidura adicional para crearlas o mantenerlas.

VUELO ESTABLE

Prerrequisito: talento As del vuelo

Activación: ∞

Eres un experto en lanzar ataques desde lejos en pleno vuelo.

Mientras mantienes un Enlace básico sobre ti, tus ataques a distancia no sufren desventajas debido al vuelo u otras causas provocadas por el punto de apoyo inestable.





ILUMINACIÓN PRESENCIA

La potencia de Iluminación puede crear ilusiones convincentes, tanto visuales como auditivas. Esta capacidad se suele conocer como **tejer luz**, aunque tanto los Tejedores de Luz como los Vigilantes de la Verdad pueden usar esta potencia.

POTENCIA DE ILUMINACIÓN

Órdenes Radiantes: Tejedores de Luz, Vigilantes de la Verdad

Activación: ►

Para tejer una ilusión con luz, gasta 1 o más puntos de Investidura para infundirla en el aire en un espacio dentro del alcance de tu vínculo spren. Esta ilusión no puede exceder el tamaño de la potencia para tus grados en Iluminación (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo).

Los Tejidos de Luz suelen adoptar la forma de un holograma tridimensional que representa un personaje, objeto o fenómeno con el que estás familiarizado. Esta ilusión está compuesta de luz, está animada y va acompañada de sonidos producidos por las vibraciones de tu spren vinculado.

Ilusiones simples y complejas. Si la ilusión representa un objeto simple sin sonido ni animaciones, la infusión usa 1 punto de Investidura cada 10 minutos. Si representa un personaje o un objeto más complejo, en su lugar usa 1 punto de Investidura por ronda. A lo largo de su duración, la ilusión permanece activa incluso si te mueves fuera de su alcance. Puedes mover y controlar una ilusión compleja, como se detalla en “Cómo controlar ilusiones”.

Cómo ocultarte. Alternativamente, si tienes 1 punto de Investidura o más, puedes usar la Iluminación para crear un engaño ilusorio sobre ti mismo sin gastar Investidura. Este engaño dura hasta que le pones fin como ► o te quedas sin Investidura.

Cómo engañar a otros personajes. Si tu ilusión es un objeto simple o un medio para ocultarte, consigues engañar automáticamente a todos los personajes si no tienen una razón para sospechar de ti. Si creas una ilusión más compleja (como ocultar a otro personaje), la DJ podrá requerir que hagas una prueba de Iluminación contra la Defensa cognitiva de cualquier personaje que sea un observador pasivo de dicha ilusión; si la superas, tu ilusión le resulta convincente.

Un personaje puede Usar una habilidad para examinar tu ilusión con atención, especialmente si fallas la prueba de Iluminación anterior o si tus aliados o tú sufrís una Complicación en una prueba relacionada. En este caso, realiza una prueba de Iluminación enfrentada a la prueba de Percepción del personaje. Si el resultado de su prueba supera al tuyo, detecta la ilusión (consulta “Detectar ilusiones” para conocer los efectos).

Puedes hacer estas pruebas para engañar a los personajes incluso si esa ilusión está actualmente fuera del alcance de tu vínculo spren.

CÓMO USAR LA ILUMINACIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

IMAGINAR ILUSIONES

Tejer luz resulta más fácil cuando se replica algo con lo que estás familiarizado. Si tienes buena memoria o si haces referencia a un material creado por ti (como un boceto, una pintura o un pasaje escrito), es posible que puedas tejer con luz algo que solo hayas visto unas pocas veces, pero tus pruebas de Iluminación para engañar a los espectadores probablemente sufrirán una desventaja.

Es muy difícil tejer con luz algo que solo has visto en dibujos o en tu imaginación. La DJ será quien decida la dificultad de esta tarea, pero podrías enfrentarte a dificultades como una magnitud de potencia reducida, un coste de Investidura adicional, un coste en concentración, una CD aumentada o una desventaja en la tirada de d20.

CONTROLAR ILUSIONES

Puedes controlar todas tus ilusiones complejas que están dentro del alcance de tu vínculo spren. Cada una de ellas puede simular que interactúa con su entorno; por ejemplo, puedes hacer que un árbol ilusorio se mueva con el viento, o hacer que un niño ilusorio intente atrapar una pelota (pero que no lo consiga intencionadamente). Sin embargo, tu ilusión no tiene sentidos propios, por lo que no puedes asignarle tareas que requieren sentidos o conocimientos que no tienes.

En tu turno, una ilusión puede moverse, de una manera razonable, hasta tu valor de movimiento. Puedes usar ► para que una o más de tus ilusiones lleven a cabo tareas simples y que no requieran esfuerzo, como cruzar la calle o decir algo con un grito. Podrás usar ► para asignarle a una de tus ilusiones algo que requiera tu atención, como conversar de manera convincente con alguien.

Si te mueves fuera del alcance, tus ilusiones solo podrán realizar las últimas tareas simples y que no requieran esfuerzo que les hayas asignado, como, por ejemplo, quedarse mirando fijamente una estantería llena de libros con actitud pensativa.

MANTENER ILUSIONES

Cuando tus ilusiones comiencen a quedarse sin luz tormentosa, podrás mantenerlas sin problemas alimentándolas con Investidura de tu propio suministro. Podrás usar ► para infundir 1 o más puntos de Investidura sobre cualquier ilusión que elijas dentro del alcance de tu vínculo spren (gastando un punto de Investidura por cada una de ellas).

DETECTAR ILUSIONES

Una prueba de Iluminación fallida o una Complicación desafortunada pueden hacer que un objetivo detecte que una ilusión es artificial. Sin embargo, cuando esto sucede, la ilusión en sí persiste, e incluso podría continuar ocultando algo más en las circunstancias adecuadas. Por ejemplo, si tejes con luz un pedrusco a tu alrededor, una prueba de Percepción superada puede alertar a un enemigo de que algo va mal; no obstante, no podrá ver lo que se esconde en su interior. (Sin embargo, ¡tú tampoco puedes ver a través de tu pedrusco ilusorio!)

Las pruebas no son la única forma de detectar una ilusión (o de sospechar de una). Si un personaje detecta una, puede alertar a sus aliados de que no es real. Y si un objeto físico atraviesa una ilusión, aparece un borrón blanco en la intersección, y un personaje familiarizado con el tejido de luz podría reconocer estos signos reveladores. Estos sucesos pueden delatar la presencia del tejido de luz, y cualquier personaje que quiera determinar los límites o la fuente de una ilusión podrá realizar una prueba de Deducción o Percepción enfrentada a tu Iluminación.

TALENTOS DE ILUMINACIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Iluminación para los caminos de Tejedor de Luz y Vigilante de la Verdad.

DESTELLO DESORIENTADOR

Prerrequisito: talento Ilusión distractiva

Activación: ►►

Creas una breve explosión de luz y sonido que asalta los sentidos de los objetivos cercanos a ti.

Gasta 1 punto de Investidura para proyectar una explosión de luz en una zona en tu cercanía, hasta el tamaño que puedas crear con tus grados en Iluminación. Haz una prueba de Iluminación y compara el resultado con la Defensa cognitiva de los personajes en esa zona. Si tienes éxito contra un objetivo, queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno.

ILUMINACIÓN ESPIRITUAL

Prerrequisito: talento Destello desorientador

Activación: ►

Usas el tejido de luz para mostrar a tus aliados posibilidades inspiradoras de en qué podrían convertirse.

Gasta 2 puntos de Investidura para crear un tejido de luz momentáneo cerca de un aliado al que puedas sentir dentro del alcance de tu vínculo spren. Ese aliado está Resuelto y Concentrado hasta el final de su próximo turno.

ILUMINACIÓN

► ILUSIÓN DISTRACTIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gastas 1 punto de Investidura para tejer con luz una ilusión de ti mismo o un aliado. Hasta que un ataque falla contra su objetivo, los ataques contra dicho objetivo sufren una desventaja y no pueden hacer un rasguño.

►► DESTELLO DESORIENTADOR

Gasta 1 punto de Investidura para proyectar luz sobre una zona y realizar una prueba de Iluminación contra Cognitiva de los personajes que se encuentren en dicha zona para dejarles Desorientados.

► ILUMINACIÓN ESPIRITUAL

Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un aliado esté Resuelto y Concentrado.

► VERDAD DOLOROSA

Gasta 2 puntos de Investidura y haz una prueba de Iluminación contra Espiritual de un objetivo. Si la superas, queda Ralentizado y debe Moverse, alejándose de ti en su siguiente turno, o gastar concentración para no tener que hacerlo.

★ TEJIDOS DE LUZ PERSISTENTES

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes infundir una ilusión en una esfera. Dicha ilusión se mueve con la esfera, gastando 1 punto de Investidura por una cantidad de rondas igual a tus grados en Iluminación.

► RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Finalizas las infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren y recuperas su Investidura restante.

∞ TEJIDO DE LUZ MULTIPLICADOR

Puedes tejer con luz una cantidad de ilusiones adicionales igual a tus grados en Iluminación sin gastar más Investidura.

∞ ILUSIONES INFINITAS

Puedes mantener las ilusiones de manera indefinida. Mientras te quede Investidura, las infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren no gastarán Investidura.

ILUSIÓN DISTRACTIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►

Creas una copia ilusoria en movimiento de alguien para distraer a tus enemigos.

Gasta 1 punto de Investidura para tejer con luz un duplicado ilusorio, ya sea de ti mismo o de un aliado al que puedas sentir dentro del alcance de tu vínculo spren. La ilusión aparece en el espacio de ese personaje y se mueve con él. Los ataques contra ese personaje sufren una desventaja y no pueden hacer un rasguño. La ilusión termina después de que un ataque falla contra ese personaje o al final de la escena.

ILUSIONES INFINITAS

Prerrequisito: talento Tejido de luz multiplicador o Iluminación espiritual

Activación: ∞

Te has vuelto tan eficiente a la hora de potenciar tus ilusiones que puedes mantenerlas indefinidamente.

Mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, tus infusiones de Iluminación dentro del alcance de tu vínculo spren no gastarán la Investidura infundida al inicio de tu turno.

RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: talento Ilusión distractiva

Activación: ►

Puedes recuperar luz tormentosa de las ilusiones activas.

Después de que tus infusiones gasten su Investidura infundida al inicio de tu turno, podrás poner fin a cualquier cantidad de esas infusiones en tu cercanía, recuperando toda la Investidura restante con la que fueron infundidas.

TEJIDO DE LUZ MULTIPLICADOR

Prerrequisito: talento Reclamación de luz tormentosa

Activación: ∞

Puedes crear múltiples ilusiones a la vez sin esfuerzo.

Cuando creas una ilusión con tejido de luz, puedes formar una cantidad de ilusiones adicionales hasta alcanzar tus grados en Iluminación. Estas infusiones duran lo mismo que la infusión original y no requieren de ninguna Investidura adicional para crearlas o mantenerlas.

TEJIDOS DE LUZ PERSISTENTES

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ★

Infundes esferas con tu Iluminación, creando ilusiones que perduran mucho tiempo después de que te has alejado.

Cuando creas una ilusión con tejido de luz, en lugar de crearla en el aire, puedes infundir su Investidura en una esfera o gema sin recubrimiento situada a 1,5 metros o menos de esa ilusión. A lo largo de la duración, la ilusión se mueve con la gema; por ejemplo, un aliado podría llevar esta gema consigo para alargar la duración de un disfraz ilusorio que has creado. En lugar de que la infusión gaste 1 punto de

Investidura por ronda, gasta 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Iluminación; por ejemplo, si tienes 3 grados en Iluminación, tus infusiones en esferas gastan Investidura una vez cada 3 rondas.

VERDAD DOLOROSA

Prerrequisito: talento Iluminación espiritual

Activación: ►

Creas una imagen perturbadora de en qué podría haberse convertido un enemigo si hubiera tomado un mejor camino en la vida.

Gasta 2 puntos de Investidura y haz una prueba de Iluminación contra la Defensa espiritual de un objetivo al que puedes sentir dentro del alcance de tu vínculo spren. Si la superas, el objetivo queda conmocionado y está Ralentizado hasta el final de su siguiente turno.

Al inicio de su siguiente turno, el objetivo debe gastar una cantidad de concentración igual a tus grados en Iluminación para poner fin a este efecto como ►, o usar inmediatamente la acción Moverse para alejarse de ti lo máximo posible.

UNA HOJA ESQUIRLADA ILUSORIA
SIGUE SIENDO IGUAL DE IMPONENTE



FLORIAN STITZ



PROGRESIÓN DISCERNIMIENTO

La potencia de Progresión controla el crecimiento y la curación de los seres vivos. Sus dos efectos principales son el **Crecimiento** (que puede hacer que las plantas broten y maduren rápidamente) y la **Regeneración** (que puede curar el cuerpo y el alma de un personaje).

POTENCIA DE PROGRESIÓN

Órdenes Radiantes: Danzantes del Filo, Vigilantes de la Verdad

Activación: ►►

Infundes vida en un ser vivo que no eres tú y que está en tu cercanía; debes tener una mano libre y tocar al objetivo.

Crecimiento de plantas. Si eliges una planta viva (o su semilla) como objetivo de Crecimiento, gasta 1 punto de Investidura para hacer que crezca rápidamente hasta alcanzar el tamaño que elijas. Esto no puede superar la magnitud de potencia para tus grados en Progresión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo), ni los límites normales de las plantas más grandes de su especie.

Regeneración de personajes. Si eliges a un personaje vivo como objetivo de Regeneración, infúndele 1 o más puntos de Investidura. La infusión usa 1 punto de Investidura por ronda y, a lo largo de su duración, ese personaje recupera una cantidad de salud igual a $1d4 +$ tu modificador de Progresión al inicio de cada uno de sus turnos. La magnitud de este dado aumenta con tus grados en Progresión: con 2 grados, tira $1d6$ al recuperar salud (en lugar de $1d4$), y así sucesivamente.

CÓMO USAR LA PROGRESIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

CRECIMIENTO

El Crecimiento se puede utilizar de muchas maneras y de forma creativa. Puedes hacer crecer un camino sobre un obstáculo o crear una ocultación discreta. Puedes bloquear la línea de efecto, crear cobertura o terreno difícil, o erigir obstáculos que hay que escalar. De la DJ y de ti depende cómo resolver estos usos creativos.

REGENERACIÓN

La Regeneración cura transformando la forma Física del objetivo para que encaje mejor con su yo Cognitivo y Espiritual. Por lo tanto, el efecto narrativo de la sanación de cada personaje depende de su esencia y de cómo se ve a sí mismo. Cuando usas Progresión para curar a un personaje, es este (y no tú) quien determina, probablemente de forma subconsciente, qué se cura y cómo.

PROGRESIÓN

►► REGENERACIÓN DE LESIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un objetivo se recupere de una lesión temporal, o gasta 3 puntos para que se recupere de una permanente.

★ REVITALIZACIÓN RÁPIDA

Prerrequisito: Progresión 2 o más

Cuando usas Revitalizar, recuperas una cantidad de salud igual a $1d6 +$ tu modificador de Progresión. Mientras tengas Investidura, tú y los objetivos de Regeneración podréis añadir tu modificador de Progresión a las tiradas de lesión.

∞ REGENERACIÓN EXTENDIDA

Tus infusiones de Regeneración solo gastan 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Progresión.

►► DESDE EL ABISMO

Prerrequisito: Progresión 3 o más

Gasta 3 puntos de Investidura para devolver a la vida a un personaje dispuesto, que haya muerto durante el último minuto.

►► CRECIMIENTO EXPLOSIVO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gasta 1 punto de Investidura para hacer que en una zona crezcan plantas de manera inmediata. Haz un ataque de Progresión contra Física de los personajes que elijas y tira $2d4$ de daño por golpe o laceración.

∞ CRECIMIENTO DESMESURADO

Cuando infundes Crecimiento en una planta, haz una prueba de Progresión (CD 15) para hacer que crezca muy por encima de los límites de tamaño y fortaleza de su especie.

★ PROGRESIÓN FIABLE

Prerrequisito: Progresión 2 o más

Cuando realices una tirada de Progresión, podrás hacer que el resultado sea igual a tus grados en Progresión.

∞ FUENTE DE VIDA

Te cuesta una ► menos usar la Progresión y tus talentos.

TALENTOS DE PROGRESIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Progresión para los caminos de Danzante del Filo y Vigilante de la Verdad.

CRECIMIENTO EXPLOSIVO

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►►

Haces crecer plantas de forma explosiva, golpeando y atrapando a tus enemigos.

Gasta 1 punto de Investidura para usar Crecimiento sobre una zona de hasta el tamaño que puedas afectar con tus grados en Progresión. Realiza un ataque de Progresión y compara el resultado de la prueba con la Defensa física de los personajes de tu elección en esa zona. Tira 2d4 de daño, infligiendo daño por golpe o por laceración (lo que sea lógico dependiendo de las plantas implicadas). La magnitud de los dados de daño de este ataque aumenta con tus grados en Progresión; con 2 grados, tira 2d6 (en lugar de 2d4), y así sucesivamente.

Podrás gastar ◈ para hacer que cualquier número de objetivos que impactes queden Inmovilizados hasta el final de tu próximo turno.

DESDE EL ABISMO

Prerrequisito: Progresión 3 o más; talento

Regeneración extendida

Activación: ►►►

Usas la Regeneración para rescatar a alguien de las garras de la muerte.

Gasta 3 puntos de Investidura y toca el cuerpo de un personaje que haya muerto durante el último minuto. Si el objetivo está dispuesto, vuelve a la vida Inconsciente y con 0 puntos de salud.

FUENTE DE VIDA

Prerrequisito: talento Regeneración extendida o

Progresión fiable

Activación: ∞

Te has vuelto tan poderoso que el crecimiento y la sanación fluyen de ti con una velocidad increíble.

Te cuesta una ► menos usar Progresión y sus talentos.

PROGRESIÓN FIABLE

Prerrequisito: Progresión 2 o más; talento Crecimiento desmesurado

Activación: ★

Gracias al control experto de la luz tormentosa, tu Crecimiento y Regeneración se vuelven aún más fiables.

Cuando tiras un dado cuya magnitud aumenta con tus grados en Progresión (como cuando usas los talentos Crecimiento explosivo, Revitalización rápida y Crecimiento desmesurado), o cuando un personaje dispuesto tira un dado para recuperar salud a partir de tu Regeneración, si arroja un resultado menor que dichos grados, puedes

cambiar el resultado para hacerlo igual a tus grados en Progresión (no requiere acción).

REGENERACIÓN DE LESIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►►

Usas la Regeneración para recuperarte rápidamente de lesiones, incluidas las permanentes y las partes del cuerpo que faltan.

Gasta 2 puntos de Investidura para hacer que un personaje dispuesto al que toques o tú mismo os recuperéis instantáneamente de una lesión temporal elegida por el objetivo, o gasta 3 puntos para curar una lesión permanente.

REGENERACIÓN EXTENDIDA

Prerrequisito: talento Revitalización rápida

Activación: ∞

Tus infusiones de Regeneración consumen luz tormentosa con mucha menos rapidez.

Cuando infundes Regeneración en un personaje, en lugar de gastar 1 punto de Investidura por ronda, gasta 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Progresión. Por ejemplo, si tienes 3 grados en Progresión, esas infusiones gastan Investidura una vez cada 3 rondas.

REVITALIZACIÓN RÁPIDA

Prerrequisito: Progresión 2 o más; talento

Regeneración de lesión

Activación: ★

Puedes curarte a ti mismo con mayor eficiencia y hacer que los infundidos con tu Regeneración sean más resistentes a las lesiones.

Cuando usas Revitalizar, en lugar de recuperar la cantidad normal de salud, puedes recuperar una cantidad de salud igual a 1d6 + tu modificador de Progresión. La magnitud de este dado aumenta con tus grados en Progresión; con 3 grados, tira 1d8 (en lugar de 1d6), y así sucesivamente.

Además, mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, cualquier personaje infundido con tu Regeneración y tú mismo podréis agregar tu modificador de Progresión a las tiradas de lesión.

CRECIMIENTO DESMESURADO

Prerrequisito: talento Crecimiento explosivo

Activación: ∞

Convences a las plantas para que crezcan por encima de su tamaño y forma normales.

Cuando infundes Crecimiento en una planta, puedes hacer una prueba de Progresión CD 15 como parte de esa acción. Si la superas, haces que la planta crezca más allá de los límites normales de su especie, hasta la magnitud de potencia para tus grados en Progresión, y la salud actual y total de la planta aumenta en 2d4. La magnitud de estos dados aumenta con tus grados en Progresión; con 2 grados, tira 2d6 (en lugar de 2d4), y así sucesivamente.



TENSIÓN

FUERZA

La potencia de Tensión altera la rigidez de los objetos. Esto te permite reforzar materiales flexibles como la tela, volviéndolos firmes y fuertes como el acero.

POTENCIA DE TENSIÓN

Órdenes Radiantes: Custodios de la Piedra, Forjadores de Vínculos

Activación: ►

Para usar esta potencia, gasta 1 o más puntos de Investidura para infundir un objeto blando a tu alcance; debes tener una mano libre y tocar al objetivo. La infusión usa 1 punto de Investidura por ronda y, a lo largo de su duración, el objeto se vuelve completamente rígido.

Este objeto no puede superar la magnitud de potencia para tus grados en Tensión (consulta la tabla Escalado de potencias al principio de este capítulo).

Cuando activas esta potencia, primero puedes dar forma al material blando de manera aproximada como parte de esa acción, pero cualquier moldeado elaborado requiere más tiempo (consulta “Creación de objetos y armas”).

No puedes usar esta potencia en otros personajes, objetos Investidos (como una armadura esquivada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias).

Defensa endurecida. Cuando infundes un material blando que un personaje dispuesto o tú lleváis puesto, puedes aumentar la Defensa física del portador en 2. Alternativamente, antes de infundir un material, puedes envolverlo alrededor de un personaje como parte de esa acción, lo que le otorga el mismo efecto. La Defensa física de un personaje no puede beneficiarse de más de una potencia de Tensión a la vez.

CÓMO USAR LA TENSIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

CREACIÓN DE OBJETOS Y ARMAS

Puedes moldear tela, cuerda u otros materiales blandos en una forma específica y luego infundirles Tensión para endurecerlos temporalmente hasta convertirlos en un objeto que se puede utilizar. Cuando activas la potencia, puedes moldear brevemente el material, pero una remodelación más



elaborada requiere tiempo adicional. En combate, esto suele requerir una acción adicional de Interactuar (para una remodelación moderada) o la acción Usar una habilidad (si tu creación es lo suficientemente intrincada como para requerir una prueba de habilidad de Tensión). La DJ establece la CD de esta prueba en función de la complejidad del objeto que estás creando.

A discreción de la DJ, puedes usar creativamente la Tensión para crear casi cualquier objeto sólido de un tamaño apropiado. Por ejemplo, puedes colocar una lona sobre una caja y luego infundirla para usarla como taburete. Puedes introducir un pañuelo en el ojo de una cerradura y luego infundirlo para conformar una llave capaz de abrirla. Un trozo de cuerda incluso podría servir como una vara resistente o un arma similar.

Al usar Tensión para crear temporalmente un arma, trátala como un arma improvisada no especial, pero elimina su atributo Frágil (consulta “Armas improvisadas” en el capítulo 7).

TENSIÓN

↩ PARADA DE TENSIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Antes de que tú o un aliado sufráis un rasguño o un impacto de un ataque, gasta *Investidura* para infundir la ropa del objetivo, incrementar su *Defensa física* en 2 y, potencialmente, hacer que el ataque falle.

★ ARMAMENTO TRUCADO

Gastas 1 punto de *Investidura* para incrementar la cercanía de tu arma cuerpo a cuerpo a 3 metros. Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo, gasta  o 2 puntos de concentración para infundir *Tensión* a un objeto que el objetivo esté sujetando.

∞ MAESTRÍA DE TEJIDOS

Prerrequisito: Tensión 2 o más
Usas *Tensión* para crear objetos complejos y detallados.

▶▶ CONTROL DELICADO

Gastas *Investidura* para infundir un objeto que puedes controlar con ▶ mientras lo tocas. Puede moverse hasta 7,5 metros por superficies, llevar a cabo tareas y realizar ataques usando tu *Tensión*.

▷ RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Finalizas las infusiones de *Tensión* en tu cercanía y recuperas su *Investidura* restante.

∞ TENSIÓN EXTENDIDA

Tus infusiones de *Tensión* solo gastan 1 punto de *Investidura* por un número rondas equivalente a tus grados en *Tensión*. Mientras tengas *Investidura*, podrás mantener libremente las infusiones de *Tensión* sobre los objetos que sujetes.

∞ TENSIÓN SUPERFICIAL

Usas *Tensión* para incrementar la tensión superficial de un líquido y caminar sobre él como si fuera terreno sólido.

∞ URDIDOR

Tu efecto *Defensa endurecida* aumenta la *Defensa física* de tu objetivo en 4 en lugar de 2. Cuando creas un arma temporalmente con *Tensión*, obtiene un d4 de daño adicional.



Unas coloridas cintas atadas a sus muñecas, que se extendían por toda la armadura, empezaron a moverse por sí mismas, trazando espirales crecientes alrededor de su puño y volviéndose como hojas.

LA TENSIÓN SOBRE LOS Oponentes

Aunque es sencillo moldear una tela no supervisada, envolver a tu oponente en ella o infundir algo que ya está usando es todo un desafío. Para infundir un objeto que un objetivo reticente viste o usa, haz una prueba de *Tensión* contra su *Defensa física*. Si fallas, no infundes ese objeto y no gastas *Investidura* en el intento. Si la superas, el objetivo tiene dificultad para moverse a lo largo de la duración del efecto, quedando *Ralentizado* y sufriendo una desventaja en todas las pruebas físicas.

Un personaje puede intentar doblar un objeto que has endurecido con tu *Tensión*. Para hacerlo, Usa una habilidad para realizar una prueba de *Atletismo* enfrentada a tu *Tensión*. Si la supera, la infusión termina.

TALENTOS DE TENSIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de *Tensión* para el camino de *Custodio de la Piedra*.

ARMAMENTO TRUCADO

Prerrequisito: talento *Parada de tensión*

Activación: ★

El uso dinámico de la Tensión sobre tela o cuerda te permite aumentar tu destreza marcial.

Mientras empuñas un arma cuerpo a cuerpo y sostienes tela u otro objeto flexible de, al menos, 3 metros de largo, puedes gastar 1 punto de *Investidura* como ▶ para aumentar la cercanía del arma en 3 metros hasta el final de tu siguiente turno.

Además, después de impactar a un personaje con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar  o 2 puntos de concentración para usar *Tensión* en un objeto que el objetivo está sosteniendo o usando, infundiéndole *Investidura* como de costumbre pero sin gastar una acción. Superas automáticamente la prueba para infundirla.

CONTROL DELICADO

Prerrequisito: talento *Maestría de tejidos*

Activación: ▶▶

Tu práctica cuidadosa te permite cambiar selectivamente la rigidez de las partes de un objeto, lo cual permite un control delicado muy similar al movimiento de músculos y tendones.

Infunde 1 o más puntos de *Investidura* en un objeto no supervisado en tu cercanía que sea de un tamaño que puedas afectar con *Tensión*. Aunque el objeto infundido no es un personaje, a lo largo de la duración del efecto, su salud actual y máxima aumentan a $5 \times$ tus grados en *Tensión*, y cada una de sus defensas es igual a $10 +$ tu modificador de *Tensión*. Si la salud del objeto infundido cae a 0, la infusión termina antes y el objeto se rompe.

Muchos usuarios de *Tensión* infunden trozos largos de tela, cuerda u otro material flexible que pueden controlar, lo que efectivamente extiende su alcance. En cada uno de tus

turnos a lo largo de la duración del efecto, si tocas parte de un objeto que hayas infundido usando este talento, puedes moverlo hasta 7,5 metros a lo largo de superficies (incluidos los techos) y puedes usarlo para interactuar con personajes y otros objetos. Podrás usar ► para que un objeto infundido realice tareas simples como trepar un árbol o abrir una puerta. Puedes usar ► para asignarle a un objeto infundido algo que requiere una prueba o tu atención cuidadosa, como atacar a alguien o escribir un mensaje. El objeto no tiene sentidos propios y no puede actuar sin tu toque y control directo, por lo que no puedes asignarle tareas que requieren sentidos o conocimientos de los que no dispones.

Si la tarea del objeto requiere una prueba (como una prueba de ataque o de Atletismo), debes poder sentir su objetivo y usar tu Tensión en lugar de la habilidad habitual de dicha prueba.

El objeto puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo usando Tensión contra la Defensa física de un objetivo situado a 1,5 metros o menos de él, tirando 2d4 de daño por golpe. La magnitud de estos dados aumenta con tus grados en Tensión; con 2 grados, tira 2d6 (en lugar de 2d4), y así sucesivamente.

MAESTRÍA DE TEJIDOS

Prerrequisito: Tensión 2 o más; talento

Armamento trucado

Activación: ∞

Al infundir tensión en materiales blandos, estos se contorsionan para convertirse exactamente en lo que imaginas.

Cuando usas Tensión para crear un objeto o arma, puedes remodelarlo automáticamente antes de que se vuelva rígido sin usar acciones ni tiempo adicional. Cuando lo haces, moldeas instantáneamente el material blando en un objeto tan elaborado, intrincado y complejo como quieres. Por ejemplo, puedes convertir una lona grande en una mesa o una silla, dar forma a una capa alrededor de su portador como un traje que sirva de armadura de placas y malla, hacer que un garfio de escalada atado a una cuerda se asegure a una repisa superior o crear formas o imágenes intrincadas.

PARADA DE TENSIÓN

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ⚡

Endureces tu ropa para bloquear ataques.

Antes de que un aliado en tu cercanía o tú sufráis un impacto o rasguño por parte de un ataque contra la Defensa física, puedes usar esta reacción para infundir Tensión en la ropa del objetivo o en un material suave que envuelves a su alrededor, gastando Investidura como de costumbre. El objetivo obtiene el efecto de Defensa endurecida, que aumenta su Defensa física en 2 mientras dura el efecto, incluso contra el ataque desencadenante. Si el ataque impacta, este aumento puede convertirlo en un fallo. Si el ataque hace un rasguño, el objetivo ignora sus efectos.

RECLAMACIÓN DE LUZ TORMENTOSA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►

Puedes recuperar luz tormentosa de las infusiones activas.

Después de que tus infusiones gasten su Investidura infundida al inicio de tu turno, podrás poner fin a cualquier cantidad de esas infusiones en tu cercanía, recuperando toda la Investidura restante con la que fueron infundidas.

TENSIÓN SUPERFICIAL

Prerrequisito: talento Tensión extendida

Activación: ∞

Usas Tensión para solidificar la superficie de los líquidos y convertirlos en suelo transitable.

Puedes usar la Tensión sobre líquidos, lo cual afecta a una zona hasta el doble del tamaño que normalmente puedes afectar con tus grados en Tensión. Mientras dura el efecto, la tensión superficial de este líquido aumenta y los personajes pueden caminar sobre él como si fuera suelo sólido.

TENSIÓN EXTENDIDA

Prerrequisito: talento Reclamación de luz tormentosa

Activación: ∞

Tus infusiones de Tensión gastan la luz tormentosa con mucha menos rapidez.

Cuando infundes Tensión en un objeto, en lugar de que la infusión gaste 1 punto de Investidura por ronda, gasta 1 punto de Investidura durante un número de rondas igual a tus grados en Tensión. Por ejemplo, si tienes 3 grados en Tensión, esas infusiones gastan Investidura una vez cada 3 rondas.

Además, mientras tengas 1 o más puntos de Investidura, podrás mantener infusiones de Tensión en objetos que estés sosteniendo o usando sin que ni tú ni la infusión gastéis Investidura.

URDIDOR

Prerrequisito: talento Maestría de tejidos o Tensión superficial

Activación: ∞

Las armas y armaduras improvisadas que creas con Tensión son tan poderosas que rivalizan con las propias hojas y armaduras esquivadas.

Cuando infundes Tensión para otorgarle a un personaje el efecto Defensa endurecida, su Defensa física aumenta en 4 (en lugar de 2).

Además, cuando creas temporalmente un arma con Tensión (consulta “Creación de objetos y armas”), esta obtiene un d4 de daño adicional (por ejemplo, un hacha creada de esta manera inflige 1d6 + 1d4 de daño por laceración). La magnitud de este dado aumenta con tus grados en Tensión; con 2 grados, el dado adicional se convierte en un d6 (en lugar de un d4), y así sucesivamente.



TRANSFORMACIÓN VOLUNTAD

La potencia de Transformación transforma un material en otro. Esta potencia, a menudo conocida como **moldeado de almas**, cambia tu percepción del objeto que quieres transformar, permitiéndote ver y comunicarte con su aspecto cognitivo.

POTENCIA DE TRANSFORMACIÓN

Órdenes Radiantes: Nominadores de lo Otro,

Tejedores de Luz

Activación: ►

Para llevar a cabo un moldeado de alma sobre un material, elige un objeto no vivo o una porción de una superficie que esté en tu cercanía y hace una prueba de Transformación (consulta “Clases de dificultad de Transformación” más abajo). Para ello, debes tener una mano libre y tocar el objetivo, que no puede superar la magnitud de potencia de tus grados en Transformación.

No puedes usar esta potencia en objetos Investidos (como una armadura esquivada) u objetos que han sido infundidos con luz tormentosa (como esferas infusas u objetos afectados por potencias). Además, inicialmente no puedes usar el moldeado de almas en materiales vivos, incluidos personajes y plantas (aunque los talentos pueden permitirte).

CD de Transformación. Moldear el alma de un material a otro similar es relativamente sencillo, pero cuanto más cambias su Esencia, más habilidad hace falta. Cada material encaja con una de las seis categorías siguientes:

1. Sólidos como el metal, la piedra y el vidrio
2. Orgánicos como la carne, el hueso y la pulpa
3. Líquidos como la sangre, el agua y el aceite
4. Vapores como el humo y el gas
5. Aire limpio
6. Llamas (solo disponible para los personajes con el talento Moldeado de llamas)

Determina qué categoría se corresponde mejor con el material original y luego elige en qué categoría quieres transformarlo. Si lo estás transformando en un material que no está a más de una categoría de distancia, realiza una prueba de Transformación CD 10. Esta CD aumenta en 5 por cada categoría adicional que se aleja, como se muestra en la tabla Clases de dificultad de Transformación; para usar esta tabla, busca la celda que se interseca con tu material original y con el material de destino. Por ejemplo, moldear piedra para convertirla en metal es significativamente más fácil (CD 10) que moldear almas para crear metal a partir del aire (CD 25).

Transformación con éxito. Si superas la prueba de Transformación, obligas al material a transformarse. Gasta una cantidad de Investidura igual a los grados requeridos para transformar un objeto de ese tamaño: 1 punto Investidura para un objeto Pequeño, 2 puntos para uno Mediano, 3 para uno Grande, 4 para uno Enorme y 5 para uno Gargantuesco. Tu objetivo se transforma en esa sustancia.

Transformación fallida. Si fracasas en la prueba, no transformas a tu objetivo y no gastas Investidura en el intento. Como no has podido obligar a ese material a transformarse, no puedes intentar moldear el alma de ese mismo objeto nuevamente durante esta escena.

CLASE DE DIFICULTAD DE TRANSFORMACIÓN

	Sólidos	Orgánicos	Líquidos	Vapores	Aire limpio	Llamas*
Sólidos	10	10	15	20	25	30
Orgánicos	10	10	10	15	20	25
Líquidos	15	10	10	10	15	20
Vapores	20	15	10	10	10	15
Aire limpio	25	20	15	10	10	10
LLamas*	30	25	20	15	10	—

*La categoría Llamas solo está disponible para personajes con el talento Moldeado de llamas.



CÓMO USAR LA TRANSFORMACIÓN

Además de las reglas básicas de potencia mencionadas anteriormente, esta sección ofrece más orientación sobre cómo usar o interactuar con esta potencia en el juego.

LA TRANSFORMACIÓN SOBRE LOS DEMÁS

Si bien no puedes moldear las almas de personajes vivos con la potencia básica de la Transformación, puedes usar creativamente tus habilidades para ser útil y peligroso en combate. Puedes crear una niebla capaz de ocultar a partir de la nada, lo que impone una desventaja a los atacantes. Puedes crear cobertura para protegerte, o incluso podrías convertir el suelo bajo los pies de tu oponente en líquido, lo que haría que quedara Tumbado.

De la DJ y de ti depende cómo resolver estos usos creativos. En general, si tu moldeado de almas requiere que el oponente realice una prueba (como permanecer de pie), su CD es igual al resultado de tu prueba de Transformación.

ASOMARSE A SHADESMAR

La potencia de Transformación otorga una capacidad limitada para asomarse al Reino Cognitivo. Para ello, puedes gastar 2 puntos de Investidura y Usar una habilidad para realizar una prueba de Transformación. Si la superas, puedes usar un efecto de la potencia de Transportación (consulta "Transportación") para percibir 3 metros a tu alrededor en la ubicación correspondiente de Shadesmar.

TALENTOS DE TRANSFORMACIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Transformación para los caminos de Nominador de lo Otro y Tejedor de Luz.

DEFENSA MOLDEADORA DE ALMAS

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ➡

Moldeas almas casi instintivamente, pudiendo transformar proyectiles en pleno vuelo.

Antes de que un aliado en tu cercanía o tú sufráis el impacto de un proyectil de un ataque a distancia, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de Investidura para realizar una prueba de Transformación. La CD de esta prueba es igual al resultado de la prueba del ataque que la desencadenó; puedes elegir si usar esta reacción después de saber la CD.

Si fallas la prueba, el ataque hace un rasguño en lugar de impactar. Si la superas, el ataque falla y no puede hacer un rasguño, y además transformas el proyectil en un material de tu elección. Si eliges un material no sólido, el proyectil se destruye.

TRANSFORMACIÓN

➡ DEFENSA MOLDEADORA DE ALMAS

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Antes de que tú o un aliado sufra el impacto de un proyectil, gasta 1 punto de Investidura para realizar una prueba de Transformación (CD igual al ataque). Si fracasas, el proyectil hace un rasguño. Si la superas, el proyectil falla y se convierte en una Esencia.

∞ PARADA MOLDEADORA DE ALMAS

Puedes usar la Defensa Moldeadora de almas contra ataques cuerpo a cuerpo.

∞ POTENCIACIÓN DISTANTE

Usas tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros.

∞ TRANSFORMACIÓN PERSISTENTE

Prerrequisito: Transformación 2 o más

Cuando transformas objetos inanimados, tu CD máxima es 15. Además, puedes volver a intentar moldear almas, pero, si tienes éxito, debes gastar 1 punto de Investidura adicional por cada fracaso reciente al moldear almas.

➡ MOLDEADO DE ALMAS VIVIENTE

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Gastas 1 punto de Investidura y haces un ataque cuerpo a cuerpo de Transformación contra Espiritual de un organismo vivo tirando 3d4 de daño espiritual. Si queda a 0 puntos de salud, el objetivo muere.

➡ MOLDEADO DE SANGRE

Gastas 1 punto de Investidura y haces una prueba de Transformación (CD 15) para limpiar todo el veneno del objetivo y reducir el tiempo de recuperación de una lesión en 5 días.

∞ MOLDEADO DE LLAMAS

Obtienes "Llama" como sexta categoría después de "Limpiar aire" (CD 30 para transformar la piedra en llama). Cuando moldees llamas, ataca a los personajes situados a 1,5 metros o menos usando Transformación contra Física, tirando 2d4 de daño por energía.

∞ TRANSMUTACIÓN EXPANSIVA

Moldear materiales no orgánicos cuesta 2 puntos menos de Investidura.

MOLDEADO DE ALMAS VIVIENTE

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ►►

Has dominado las sutilezas de afectar a la carne viva a través del moldeado de almas.

Gasta 1 punto de Investidura y hace un ataque cuerpo a cuerpo de Transformación contra la Defensa espiritual de un personaje, planta u otro organismo vivo en tu cercanía. Tira 3d4 de daño espiritual. La magnitud de estos dados de daño aumenta con tus grados en Transformación; con 2 grados, tira 3d6 (en lugar de 3d4), y así sucesivamente.

Si esto reduce la salud del objetivo a 0, muere y transformas su cuerpo en un material a tu elección sin gastar acciones ni Investidura adicional.

MOLDEADO DE LLAMAS

Prerrequisito: talento Parada moldeadora de almas

Activación: ∞

Has aprendido el difícil arte de moldear las almas de las Esencias directamente a explosiones de llamas instantáneas.

En la lista de materiales de moldeado de almas de tu potencia, obtienes una sexta categoría llamada “Llamas”, que sigue a la entrada de “Aire limpio”. Cuando conviertes en llamas un material que está a cinco espacios de distancia en esta lista ampliada, la CD es 30 (como, por ejemplo, cuando conviertes una piedra en llamas a través del moldeado de almas).

Cuando usas el moldeado de almas para convertir un objeto en llamas, estas solo duran un momento antes de disiparse. Sin embargo, antes de que lo hagan, podrán prender objetos inflamables.

Además, cuando usas el moldeado de almas para convertir un objeto en llamas, usa el resultado de esa prueba de Transformación para realizar un ataque como ► contra la Defensa física de los personajes situados a 1,5 metros o menos del objeto en cuestión. Tira 2d4 de daño por energía. La magnitud de estos dados de daño aumenta con tus grados en Transformación; con 2 grados, tira 2d6 (en lugar de 2d4), y así sucesivamente.

MOLDEADO DE SANGRE

Prerrequisito: talento Moldeado de almas viviente

Activación: ►►

Has practicado técnicas para moldear el alma de la sangre, lo cual te permite limpiar el cuerpo de venenos y acelerar la recuperación de lesiones.

Al tocar a un personaje, gasta 1 punto de Investidura y haz una prueba de Transformación CD 15 para limpiar su sangre. Si la superas, los efectos de cualquier veneno terminan para el objetivo y puedes reducir el tiempo de recuperación de una de sus lesiones en 5 días.

La DJ puede gastar ✨ de esta prueba para reducir la salud máxima del objetivo en el doble de su nivel hasta después de su siguiente descanso largo.

PARADA MOLDEADORA DE ALMAS

Prerrequisito: talento Defensa moldeadora de almas

Activación: ∞

Puedes usar el moldeado de almas para defenderte de amenazas aún más inmediatas.

Ahora puedes usar Defensa moldeadora de almas en ataques con armas cuerpo a cuerpo y a distancia.

POTENCIACIÓN DISTANTE

Prerrequisito: talento Parada moldeadora de almas

Activación: ∞

Puedes moldear almas a mayor distancia.

Puedes usar tus potencias y sus talentos como si tu cercanía fuera de 6 metros y no necesitas tocar al objetivo.

TRANSFORMACIÓN PERSISTENTE

Prerrequisito: Transformación 2 o más; talento

Potenciación distante

Activación: ∞

Tu fuerza de voluntad es tan grande que a los objetos les resulta difícil negarse ante ti.

Al intentar transformar un material no vivo, tu prueba de Transformación tiene una CD máxima de 15.

Además, después de que no logres moldear el alma de un objeto, podrás tratar de hacerlo de nuevo durante la misma escena. Cuando superas esta prueba, debes gastar 1 punto de Investidura adicional por cada vez que no logras moldear el alma de ese objeto durante esta escena; si no puedes hacerlo, el objeto no se transforma.

TRANSMUTACIÓN EXPANSIVA

Prerrequisito: talento Moldeado de llamas

Activación: ∞

Te has vuelto tan poderoso que puedes moldear el alma de objetos más grandes con mucha mayor eficiencia.

Cuando moldeas el alma de material no vivo, reduce el coste de Investidura en 2 puntos (hasta un mínimo de 1). Por ejemplo, ahora te cuesta solo 1 punto de Investidura moldear el alma de un objeto Pequeño, Mediano o Grande.



Los reyes gobiernan y hacen la guerra con las esquiras, pero sus ejércitos subsisten gracias a los moldeadores de almas.



TRANSPORTACIÓN INTELECTO

La potencia de Transportación te permite trasladarte a ti mismo y a los demás entre los diferentes reinos. Sin embargo, dominarla requiere una gran habilidad y, al principio, solo podrás asomarte al Reino Cognitivo (también conocido como Shadesmar).

POTENCIA DE TRANSPORTACIÓN

Órdenes Radiantes: Escultores de Voluntad, Nominadores de lo Otro

Activación: ►

Gasta 1 o más puntos de Investidura para asomarte al Reino Cognitivo en el punto que se corresponde a tu ubicación actual. Esto te permite ver la verdadera naturaleza de muchas de las cosas que te rodean. Por cada punto de Investidura que gastes, podrás usar uno de estos efectos dentro del alcance de tu vínculo spren:

Averiguar emociones y motivaciones. Puedes observar qué tipos de spren se reúnen alrededor de las personas, lo que te ayuda a discernir sus verdaderas emociones o motivaciones. Esto puede otorgarte una o más ventajas en una prueba para influir en ellos, o puedes averiguar sus motivaciones sin una prueba de Perspicacia.

Localizar personajes. Al observar las llamas de otras personas y aprender a identificarlas, puedes adivinar su ubicación en el Reino Físico (si están lo suficientemente cerca para poder ver su llama en Shadesmar).

Sentir la Investidura. Los objetos y las personas Investidas con luz tormentosa u otra Investidura se pueden ver en el Reino Cognitivo, lo cual revela su verdadera naturaleza. Podría ser un Fusionado, otro Radiante o un objeto como una hoja esquilada o un fabrial.

Detectar e identificar algunas de estas cosas podría ser difícil y, a discreción de la DJ, es posible que, para conseguirlo, tuvieras que superar una prueba de Transportación.

TRANSPORTACIÓN

∞ PREVISIÓN COGNITIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Puedes detectar cosas en el Reino Cognitivo hasta una distancia igual al triple del alcance de tu vínculo spren. Mientras tengas Investidura, podrás identificar el norte y la dirección al asentamiento más cercano.

↪ EVASIÓN ENTRE REINOS

Prerrequisito: pronunciar el Segundo Ideal

Antes de sufrir el impacto de un ataque, gasta 1 punto de Investidura y realiza una prueba de Transportación (CD igual al ataque). Si fracasas, el ataque hace un rasguño. Si la superas, el ataque falla.

∞ VISIÓN COGNITIVA

Cuando usas Transportación para asomarte al Reino Cognitivo, puedes averiguar las intenciones de un enemigo con una prueba de Transportación contra Cognitiva, y obtener información rápidamente acerca de tu entorno inmediato.

► PASO ENTRE REINOS

Realiza una prueba de Transportación (CD 15) y gasta 2 puntos de Investidura para transportarte a un espacio dentro del alcance de tu vínculo spren.

★ TRANSPORTACIÓN COMPARTIDA

Prerrequisito: Transportación 4 o más

Cuando te transportas a ti mismo, gasta 1 o más puntos de Investidura para llevar contigo a esa misma cantidad de personajes.

►► NOMINAR LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal

Gasta 1 punto de Investidura para transportarte a ti mismo del Reino Físico al Cognitivo, o haz una prueba de Transportación (CD 20) y gasta 2 puntos de Investidura para transportarte del Reino Cognitivo al Físico.

★ PUERTA DE LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Cuarto Ideal

Te transportas a ti mismo y hasta a diez compañeros a una Puerta Jurada o una perpendicularidad permanente que has visitado con anterioridad.

∞ CAMINAREINOS

Cuando haces pruebas de Transportación para un talento, tienes éxito automáticamente.

TALENTOS DE TRANSPORTACIÓN

Los talentos que siguen, presentados en orden alfabético, aparecen en el árbol de talentos de Transportación para los caminos de Escultor de Voluntad y Nominador de lo Otro.

CAMINARREINOS

Prerrequisito: talento Nominar lo Otro

Activación: ∞

Pasas del Reino Físico al Cognitivo, y viceversa, sin esfuerzo alguno.

Cuando realizas una prueba de Transportación para usar uno de sus talentos, la superas automáticamente.

EVASIÓN ENTRE REINOS

Prerrequisito: pronunciar el Segundo Ideal

Activación: ➤

Esquivas el peligro, transportándote momentáneamente entre los Reinos Físico y Cognitivo para regresar una vez el peligro ha pasado.

Antes de sufrir el impacto de un ataque, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de Investidura para realizar una prueba de Transportación. La CD de esta prueba es igual al resultado de la prueba del ataque que la desencadenó; puedes decidir si usar esta reacción después de saber la CD. Si la fallas, el ataque hace un rasguño en lugar de impactar. Si la superas, el ataque falla y no puede hacer un rasguño.

NOMINAR LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Tercer Ideal; talento Paso entre reinos

Activación: ➤➤

Abres temporalmente una perpendicularidad en miniatura que te permite viajar entre los Reinos Cognitivo y Físico.

Podrás transportarte desde el Reino Físico a su misma ubicación dentro del Reino Cognitivo, o viceversa, junto con todos los objetos que lleves puestos o transportes. Este movimiento no activa Acometidas reactivas.

Si estás en el Reino Físico, gasta 1 punto de Investidura para transportarte al Reino Cognitivo. Nominar lo Otro de esta manera es sencillo y no requiere ninguna prueba de habilidad.

Si estás en el Reino Cognitivo, realiza una prueba de Transportación CD 20. Si la superas, gasta 2 puntos de

Investidura para transportarte al Reino Físico. Si la fallas, no gastas Investidura ni te transportas; en un turno posterior, puedes volver a intentar Nominar lo Otro.

PASO ENTRE REINOS

Prerrequisito: talento Evasión entre reinos

Activación: ►

Te transportas brevemente al Reino Cognitivo; allí, corres una corta distancia y luego reapareces en el Reino Físico.

Haz una prueba de Transportación CD 15. Si la superas, gasta 2 puntos de Investidura para moverte hacia Shadesmar (junto con todos los objetos que lleves puestos o transportes), transportándote a un espacio desocupado que puedas sentir dentro del alcance de tu vínculo spren. Este movimiento no activa Acometidas reactivas.

Si te encuentras sobre una gran masa de agua, o por encima de ella, usar este talento solo cuesta 1 punto de Investidura, ya que no tienes que moldear el mar de cuentas debajo de ti para desplazarte.

PREVISIÓN COGNITIVA

Prerrequisito: pronunciar el Primer Ideal

Activación: ∞

Puedes ver a mayor distancia en Shadesmar y puedes valerte de ello para orientarte.

Cuando te asomas al Reino Cognitivo con Transportación, puedes ver cosas a una distancia igual al triple del alcance de tu vínculo spren.

Además, si tienes 1 o más puntos de Investidura, siempre sabes qué dirección es el norte y en qué dirección debes viajar para llegar al asentamiento o grupo de personas más cercano.

PUERTA DE LO OTRO

Prerrequisito: pronunciar el Cuarto Ideal; talento

Transportación compartida

Activación: ★

Puedes crear perpendicularidades más estables que te permiten transportarte a ti mismo y a otras personas a lugares con mucha Investidura, incluso a largas distancias.

Después de un descanso largo, puedes transportarte instantáneamente a ti mismo y a hasta diez personajes dispuestos, junto con todos los objetos que los objetivos llevan puestos



Todo el edificio se quebró en miles de pequeñas esferas de cristal semejantes a cuentas. Jasnah gritó mientras caía hacia atrás a través de un cielo oscuro. Ya no estaba en el palacio: se encontraba en otro lugar, en otra tierra, otro tiempo, otro... lo que fuera.

o transportan. Elige una plataforma de Puerta Jurada o una perpendicularidad permanente que hayas visitado antes. Después de gastar Investidura como se describe a continuación, los otros objetivos y tú sois transportados a ese destino.

Esta Transportación requiere una cantidad significativa de Investidura; deberás tener esferas infusas cuyo valor sea el doble en marcos que la cantidad de personajes que estás transportando y, cuando llegues, todas esas esferas estarán opacas.

A discreción de la DJ, es posible que puedas elegir como destino lugares con mucha Investidura que hayas visitado antes.

TRANSPORTACIÓN COMPARTIDA

Prerrequisito: Transportación 4 o más; talento

Nominar lo otro

Activación: ★

Podrás mantener tus perpendicularidades en miniatura abiertas el tiempo suficiente para que otros te acompañen.

Cuando te mueves hacia Shadesmar con tus talentos Nominar lo Otro o Paso entre reinos, puedes gastar Investidura adicional para transportar también a personajes dispuestos y que están en tu cercanía, junto con todo lo que llevan puesto o transportan. Gasta 1 punto de Investidura por cada personaje adicional que quieras transportar.

VISIÓN COGNITIVA

Prerrequisito: talento Previsión cognitiva

Activación: ∞

Cuando te asomas al Reino Cognitivo, puedes obtener un conocimiento aún mayor y detectar incluso más información oculta.

Las siguientes entradas se agregan a la lista de cosas que puedes detectar cuando usas la Transportación para asomarte al Reino Cognitivo:

Conocer intención. Haz una prueba de Transportación como ► contra la Defensa cognitiva de un enemigo al que puedas sentir. Si la superas, extrapolas sus intenciones probables en función de los spren que merodean a su alrededor y puedes compartir dicha información con tus aliados. Ese enemigo sufre una desventaja en su próxima prueba contra ti o uno de tus aliados.

Ubicar objetos. Si te aventuras brevemente en Shadesmar, puedes examinar las distintas cuentas de almas y sus ubicaciones relativas en el océano de cuentas. Esto podrá revelar objetos cercanos u otra información sobre tu entorno inmediato, dependiendo de las cuentas que toques.

Como es habitual, detectar cosas más difíciles podría requerir una prueba de Transportación, a discreción de la DJ.





OBJETOS

VIVIR AVENTURAS EN UN MUNDO AZOTADO POR LAS TORMENTAS y la guerra como Roshar puede ser un empeño peligroso, así que necesitarás equipo para sobrevivir y prosperar. Además de las esferas (la divisa de Roshar), usarás un equipo inicial de aventura, armas, armaduras y demás para cubrir tus necesidades básicas al viajar por todo el continente. Sin embargo, para las expediciones más largas y distantes, quizá también quieras averiguar cuáles van a ser los costes del viaje, incluyendo el alojamiento, las monturas y los vehículos. Incluso podrías comprar esas maravillas de la ingeniería alimentadas por luz tormentosa conocidas como fabriales. Y si un personaje quiere equipo a medida o un fabrial totalmente único de diseño propio, siempre puede fabricarlo él mismo.

USO DE OBJETOS

La mayoría de las reglas para el uso de objetos se presentan en sus secciones específicas, pero te presentamos algunas reglas generales que se aplican a múltiples tipos de objetos.

RASGOS DE EXPERTO

A menos que se especifique lo contrario, puedes usar los objetos de este capítulo sin ninguna pericia especial. Sin embargo, algunas armas y armaduras tienen rasgos de experto, lo cual otorga beneficios que solo se aplican si tienes pericia en esa arma o armadura.

CARGAS

Algunos objetos (como los fabriales) cuentan con una o más **cargas** que alimentan ciertos efectos; la cantidad de cargas se determina cuando se crea el objeto. Suelen representar la Investidura que se puede almacenar en la gema que se encuentra en el núcleo de ese objeto.

Los objetos individuales pueden contener más información sobre cómo usar sus cargas, pero las siguientes reglas se aplican a todos ellos, si no se especifica lo contrario.

ACTIVACIÓN DE OBJETOS CON CARGAS

Algunos objetos con cargas deben activarse de una manera especial (como, por ejemplo, mediante la acción Interactuar). Si no se especifica, puedes gastar una carga sin realizar una acción. Al hacerlo, activas el efecto de ese objeto, y luego la carga se pierde hasta que lo recargas de la manera indicada.

RECARGA DE OBJETOS

Un objeto con cargas puede recargarse parcial o totalmente durante un descanso corto drenando la luz tormentosa de gemas sin recubrimiento (ver “Equipo”) o nutriéndose de la Investidura actual de un Radiante. El objeto recupera 1 carga por cada gema sin recubrimiento o punto de Investidura infundido en él.

Alternativamente, un objeto puede recargarse completamente si se deja a la intemperie durante una alta tormenta (como sucede con las esferas).

OBJETOS INVESTIDOS

Al igual que las esferas infusas, algunos objetos pueden contener una carga de ardiente luz tormentosa o están conectados de otra manera con el Reino Cognitivo o Espiritual. Estos objetos están **Investidos** y puede ser más difícil afectarlos a través de potencias y otros efectos.

Todas las hojas esquirladas están Investidas, así como cualquier otro objeto cargado con luz tormentosa.

Si un efecto funciona de manera diferente en objetos Investidos, se especifica en sus reglas.

OBJETOS CON CARACTERÍSTICAS

En este manual, los nombres de los objetos suelen aparecer sin ningún formato especial. Sin embargo, cuando puede resultar de utilidad saber que un objeto mencionado cuenta con reglas o características específicas, su nombre aparece en cursiva y negrita. Por ejemplo, una aventura escrita puede indicar que “los personajes encuentran una ***ganzúa***”; esto te hace saber que no se trata solamente de un objeto narrativo, sino que debes consultar este capítulo para averiguar cómo funciona en las reglas.

Narani trabaja hasta tarde por las noches diseñando nuevos fabriales.

ESFERAS

La mayoría de las naciones de Roshar utiliza las esferas como su moneda principal. Cada **esfera** es una piedra preciosa encerrada en una cuenta de cristal, ligeramente aplastada por un lado para evitar que ruede. Las cuentas siempre son del mismo tamaño, pero el tipo de piedra preciosa en su interior y su tamaño determinan el valor de la esfera. De menor a mayor, los tres tamaños de gema son:

Chip. Los chips solo contienen una pequeña astilla de una gema; estas valen una quinta parte de un marco.

Marco. Los marcos contienen una gema de medio quilate y valen 5 chips (o una cuarta parte de un broam).

Broam. Los broam contienen una gema considerable de dos quilates y valen 4 marcos (o 20 chips).

En aras de la simplicidad, este juego lleva la cuenta del dinero usando solo una denominación: “marcos” (a veces abreviado como “mc”); esto siempre se refiere a un marco de diamante.

Sin embargo, en Roshar, las esferas no solo se cuentan en chips, marcos y broams, sino que cada una tiene un valor distinto según el tipo de gema que sea. Las esferas pueden estar hechas de diamante, granate, heliodoro, topacio, rubí, cuarzo ahumado, zirconio, amatista, zafiro o esmeralda. El valor de estas gemas depende de lo útiles que son a la hora de moldear almas: los diamantes son los más baratos, mientras que las esmeraldas se usan para moldear comida, lo cual las hace inmensamente valiosas. Puedes encontrar estas conversiones en la tabla Valores de esferas en marcos de diamante, pero no necesitas recordar estas gemas; si alguna vez recibes esferas en otras denominaciones, la DJ simplemente te comunicará su valor en marcos de diamante.



“No harás nada de eso. Esas esferas traen suerte, ¿me oyes? Consérvalas contigo y mantenlas infusas siempre”.

VALORES DE ESFERAS EN MARCOS DE DIAMANTE

Gema	Chip	Marco	Broam
Diamante	0,2	1	4
Granate, heliodoro, topacio	1	5	20
Rubí, cuarzo ahumado, zirconio	2	10	40
Amatista, zafiro	5	25	100
Esmeralda	10	50	200

USOS DE LAS ESFERAS

Además de servir como moneda, las esferas tienen otros dos propósitos prácticos en este juego.

Las esferas pueden infundirse con luz tormentosa, reteniendo la energía y manteniéndola durante aproximadamente cinco días antes de que escape. Las esferas con luz tormentosa se llaman **infusas**, mientras que las esferas sin ella se llaman **opacas**.

Aunque los chips no pueden contener mucha luz tormentosa, a los marcos y los broams infusos se los valora, en parte, porque brillan lo suficiente como para arrojar luz en lugares oscuros. La sección “Equipo”, más adelante en este capítulo, presenta una linterna que puedes llenar con esferas infusas.

Más importante si cabe, los Radiantes pueden extraer luz tormentosa de las gemas para alimentar sus capacidades Radiantes. La sección “Acciones de luz tormentosa” del capítulo 5 detalla cómo calcular cuánta luz tormentosa puedes extraer de tus esferas.



EQUIPO INICIAL

Durante el paso 6 de la creación del personaje, eliges uno de los siguientes conjuntos de equipo. Cada **equipo inicial** proporciona objetos como esferas (tira los dados indicados para determinar con cuántos marcos empiezas), armas o armaduras (consulta las tablas “Armas” y “Armaduras” más adelante en este capítulo) y otras clases de equipo (consulta la tabla Equipo más adelante en este capítulo), entre otros.

EQUIPO INICIAL DE ACADÉMICO

Armas: cuchillo, honda o bastón.

Armadura: uniforme.

Equipo: mochila con ropa común, un cálamo, un frasco de tinta, 10 hojas de papel, 3 viales vacíos, un bloque de cera, un libro de referencia sobre un tema de tu elección (aprobado por la DJ) y 1 dosis de veneno débil.

Esferas: una bolsita con 3d12 marcos.

Pericia adicional: obtienes pericia en Literatura. Si ya la tienes, en su lugar obtienes una pericia cultural o de utilidad de tu elección. Esta pericia no cuenta para las elegidas en la creación del personaje.

EQUIPO INICIAL DE ARTESANO

Armas: martillo o arma ligera (de tu elección).

Armadura: armadura de cuero.

Equipo: cofre con ropa común, suministros quirúrgicos, 5 dosis de antiséptico suave, un cálamo, un frasco de tinta, 5 hojas de pergamino, 5 velas, pedernal y acero, 3 botellas de cristal vacías, un diapasón, un instrumento musical de tu elección y una balanza.

Esferas: una bolsita con 4d8 marcos.

EQUIPO INICIAL DE MILITAR

Armas: dos armas no especiales.

Armadura: uniforme y armadura de malla.

Equipo: mochila con ropa común, un odre de agua, pedernal y acero, una piedra de afilar, una manta y raciones de comida para 10 días.

Esferas: una bolsita con 2d6 marcos.

EQUIPO INICIAL DE CORTESANO

Armas: espada, mandoble, espada larga o arco largo.

Armadura: ninguna.

Equipo: alcohol (botella de vino violeta), ropa elegante.

Esferas: una bolsita con 4d20 marcos.

Conexión: tienes el apoyo de un patrocinador de tu casa noble (consulta la sección “Patrocinadores” del capítulo 8). Esto te permite tener acceso a alojamiento y cierto nivel de vida.

EQUIPO INICIAL DE PRISIONERO

Armas, armadura y esferas: ninguna.

Equipo: grilletes, ropa raída.

Conexión: has atraído a un spren Radiante y, a raíz de tus tribulaciones, comenzado a conectar. Habla con la DJ y elige un tipo de spren apropiado para tu personaje, luego anota su información en el reverso de la hoja de personaje, en el apartado “Conexiones”. Si posteriormente eliges el talento principal del camino Radiante correspondiente a este spren, marca inmediatamente dos casillas para la meta “Pronunciar el Primer Ideal” de ese talento.

EQUIPO INICIAL DE BAJOS FONDOS

Armas: dos armas ligeras.

Armadura: armadura de cuero.

Equipo: mochila con ropa común, alcohol (botella de blanco comecuernos), una palanca, una ganzúa, 15 metros de cuerda, pedernal y acero, una lámpara de aceite, un frasco de aceite y comida callejera para 5 días

Esferas: una bolsita con 1d20 marcos

ARMAS

Desde la llegada de la tormenta eterna, es peligroso viajar desarmado, e incluso los personajes más pacíficos suelen llevar armas para defenderse.

Esta sección enumera las **armas** más comunes que se encuentran en Roshar. La tabla Armas incluye las siguientes columnas:

Tipo. El tipo genérico de arma, pero no dudes en describir de manera creativa la tuya, si tiene las mismas características.

Habilidad. La habilidad que pones a prueba al atacar con esta arma.

Daño. Cuánto daño inflige el arma cuando impacta o hace un rasguño.

Alcance. A qué distancia puede atacar el arma (consulta la sección “Alcance de las armas” más abajo).

Rasgos. Reglas especiales que se aplican a esa arma (consulta la sección “Rasgos de las armas” más abajo).

Rasgos de experto. Reglas especiales que se aplican solo si tienes pericia en esa arma. Algunas armas eliminan un rasgo perjudicial si tienes pericia en ellas, en lugar de añadir un rasgo beneficioso. Por ejemplo, si tienes pericia en Espada larga, cuando usas una pierde el rasgo A dos manos para que puedas empuñarla a una sola mano.

Peso. El peso del arma.

Precio. El precio común del arma.

Consulta la sección “Ataques” del capítulo 10 para conocer las reglas completas sobre cómo atacar con estas armas.

EMPUÑADO DE ARMAS

Cada arma requiere una mano para **empuñarla** si sus rasgos no especifican lo contrario. Mientras empuñas una, puedes usarla para atacar o usar otras capacidades. Las reglas que se aplican a “tu arma” solo lo hacen si la estás empuñando.

Si no estás empuñando un arma (o sosteniendo un objeto) en una mano, tienes esa **mano libre** para otras capacidades que la requieran. Si tienes ambas manos ocupadas, pero una capacidad no específica que necesitas una mano libre, de la DJ depende decidir si puedes usar esa capacidad dentro de la narrativa de una manera razonable.

PREPARAR LAS ARMAS

Puedes usar la acción Interactuar para preparar un arma que tienes en tu poder y agarrarla con la mano. Después de hacerlo, estarás empuñando esa arma y podrás usarla para ataques y otros efectos.

Puedes usar la acción gratuita Soltar para dejar caer un arma que estás sosteniendo (por ejemplo, justo antes de Interactuar para preparar un arma distinta). Cuando comienza una escena y no estás Sorprendido, se supone que puedes preparar tus armas instintivamente antes de la primera ronda (sin usar la acción Interactuar). Si cuando empieza una escena estás Sorprendido, no puedes preparar tus armas de manera instintiva.

ARMAS DE MANO SECUNDARIA

Cuando empuñas más de un arma, debes elegir cuál de ellas está en tu **mano principal**. Los ataques con esa arma se realizan de la manera habitual.

Cuando empuñas un arma que no está en tu mano principal, está en tu **mano secundaria**. Para poder usar la acción Acometida con un arma en tu mano secundaria, debes gastar 2 puntos de concentración. (Los ataques que no son de Acometida no requieren gastar esa concentración).

Algunos personajes pueden empuñar sus armas utilizando otros métodos además de las manos. Puedes hacerlo si solamente estás empuñando armas que cualquier otro personaje podría manejar con dos manos. Cuando lo hagas, elige qué arma se considera tu “mano principal” y “mano secundaria” (independientemente de cómo las sostengas) y, por lo demás, sigue las reglas de armas. A menos que la DJ decida lo contrario, no podrás empuñar más de dos armas (o un arma A dos manos) a la vez, independientemente de si usas tus manos, o no, para hacerlo.

MUNICIÓN

Si tu arma tiene el rasgo Cargada o A distancia, no tendrás que comprar ni contar su munición en tu hoja de personaje (a menos que el arma use un tipo de munición especial). Sin embargo, el rasgo Cargada limita la cantidad de disparos que puedes hacer con un arma antes de tener que recargarla. Se supone que siempre podrás obtener o improvisar munición corriente para tus armas, a menos que la DJ decida que estás en una situación inusual en la que no hay munición disponible.

ARMAS EN COMPAÑÍA RESPETUOSA

A pesar de la presencia constante de la guerra (o quizás debido a ella), las armas no son bienvenidas en la mayoría de los ámbitos “respetuosos” de la sociedad de Roshar. Llevar abiertamente un arma en entornos como un mercado o una fiesta suele atraer atención, hostilidad o a las autoridades. Si quieres llevar un arma en un contexto así, normalmente tienes que ocultarla (con una prueba de Sigilo, por ejemplo).

Lejos del campo de batalla, las armas ligeras son mucho más comunes que las pesadas. Si bien su presencia puede no ser bien recibida en algunas situaciones, no tienen el mismo efecto amedrentador en las conversaciones amistosas entre desconocidos y las usan personas de todos los ámbitos de la sociedad. Las armas con el rasgo Discreta son incluso más aceptables (o más fáciles de ocultar) en la mayoría de los contextos.

LA MAYORÍA DE LAS FLECHAS
ROSHARIANAS TIENEN
REMERAS HECHAS CON
BRIZNAS DE HIERBA O
CORTEZÁSPERA



ALCANCE DE LAS ARMAS

Las armas solo pueden atacar a objetivos dentro de un alcance determinado. Cada arma se clasifica como arma cuerpo a cuerpo o arma a distancia. Consulta “Objetivos y alcance” en el capítulo 10 para obtener más información sobre el alcance y la cercanía.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Puedes usar un **arma cuerpo a cuerpo** que estás empuñando para atacar a un objetivo que está en tu cercanía (consulta “Cercanía” en el capítulo 10).

Cuando se empuñan, algunas armas cuerpo a cuerpo aumentan tu cercanía para los ataques realizados con esa arma. En la tabla Armas, si el alcance de un arma cuerpo a cuerpo muestra un número entre corchetes, aumenta tu cercanía en esa cantidad de metros. Por ejemplo, si normalmente tienes una cercanía de 1,5 metros, un arma cuerpo a cuerpo [+1,5] extiende tu cercanía a 3 metros.

ARMAS A DISTANCIA

Puedes disparar munición desde un arma a distancia que estás empuñando, atacando a un objetivo que esté en tu cercanía o fuera de ella. El alcance del arma muestra dos números entre corchetes, como, por ejemplo, A distancia [24/96]; el primer número es el alcance corto del arma en metros y el segundo es el alcance largo del arma también en metros. Como se describe en “Objetivos y alcance” en el capítulo 10, los ataques a distancia más allá del alcance corto sufren una desventaja.

Además, como se describe en “Ataques” en el capítulo 10, mientras estás en la cercanía de un enemigo, sufres una desventaja en los ataques a distancia. Si atacas a un objetivo situado a 1,5 metros de un aliado, sube la apuesta; una Complicación podría implicar hacer un rasguño a tu aliado.

RASGOS DE LAS ARMAS

Estas reglas se aplican a cualquier arma que contiene ese rasgo incluido en su entrada de la tabla Armas.

A dos manos. Debes empuñar esta arma con las dos manos, no solo con una. Cuando atacas con ella, utilizas ambas manos.

Arrojadiza [X/Y]. Puedes arrojar esta arma contra un objetivo, y hacer un ataque a distancia al hacerlo (consulta “Ataques a distancia” en el capítulo 10). Los dos números entre corchetes expresan el alcance corto y largo del arma; al igual que con las armas a distancia, sufres una desventaja cuando atacas a un objetivo más allá del alcance corto. Una vez que arrojas el arma, la pierdes hasta que la recuperas de tu objetivo.

Cargada [X]. Esta arma almacena la cantidad de munición indicada entre corchetes. Para hacer un ataque a distancia con esta arma, debes gastar 1 unidad de munición

almacenada. Con ►, puedes recargar esta arma del todo. La DJ puede gastar ✨ de un ataque con esta arma para reducir la munición almacenada; después de eso, al arma solo le queda un disparo.

Defensiva. Mientras empuñas esta arma, puedes usar la acción Prevenirse sin necesidad de cobertura cercana.

Discreta. Esta arma es menos llamativa que otras y, por lo tanto, es menos probable que sea confiscada en entornos seguros. En escenas que no son de combate, obtienes una ventaja en cualquier prueba que haces para camuflar esta arma, ocultarla en tu persona o convencer a los demás de que no te la quiten.

Frágil. Cuando atacas con esta arma, la DJ puede gastar ✨ para hacer que se rompa después de que se resuelva el ataque.

Indirecta. Esta arma a distancia puede disparar en arco sobre terreno incierto y cobertura. Si un objetivo no está en tu línea de efecto, pero eres capaz de sentirlo, puedes atacarlo con esta arma si hay un camino razonablemente abierto para que tu proyectil se dirija indirectamente hacia él mediante una parábola. Tu objetivo no puede beneficiarse de la acción Prevenirse contra ataques realizados con esta arma.

Inercia. Cuando atacas usando esta arma, si ya te has movido al menos 3 metros en línea recta hacia tu objetivo en este turno, obtienes una ventaja en el ataque.

Mano secundaria. Mientras empuñas esta arma en tu mano secundaria, solo te cuesta 1 punto de concentración (en lugar de 2) realizar una Acometida con ella.

Mortífera. Cuando impactas contra un objetivo con esta arma, puedes gastar ⚔ para provocar que el objetivo sufra una lesión inmediatamente.

Peligrosa. La DJ puede gastar ✨ de un ataque con esta arma para hacer que también hagas un rasguño accidentalmente a un aliado que se encuentre dentro del alcance o cercanía del arma. Esto provoca el daño habitual por rasguño.

Perforante. El valor de desvío del objetivo no puede reducir el daño infligido por esta arma.

Preparación rápida. Puedes usar la acción Interactuar como ► para preparar esta arma.

Única. Esta arma presenta reglas singulares. Estas se detallan en la descripción del arma o inmediatamente después de la palabra “Única” en la tabla Armas (por ejemplo, “Única: pierde el rasgo A dos manos”).

Voluminosa [X]. Para empuñar esta arma con facilidad, tu valor de Fuerza debe ser igual o mayor que el número indicado entre corchetes. Si tu Fuerza es menor que ese número, sufres una desventaja en todos los ataques que usan esta arma y estás Ralentizado mientras la empuñas.

ARMAS: ARMAMENTO LIGERO

Tipo	Daño	Alcance	Rasgos	Rasgos de experto	Peso	Precio
Arco corto	1d6 laceración	A distancia [24/96]	A dos manos	Preparación rápida	1 kg	80 mc
Bastón	1d6 golpe	Cuerpo a cuerpo	Discreta, A dos manos	Defensiva	2 kg	1 mc
Cuchillo	1d4 laceración	Cuerpo a cuerpo	Discreta	Mano secundaria, Arrojadiza [6/18]	0,5 kg	8 mc
Espada lateral	1d6 laceración	Cuerpo a cuerpo	Preparación rápida	Mano secundaria	1 kg	40 mc
Espada ropera	1d6 laceración	Cuerpo a cuerpo	Preparación rápida	Defensiva	1 kg	100 mc
Honda	1d4 golpe	A distancia [9/36]	Discreta	Indirecta	0,5 kg	2 mc
Jabalina	1d6 laceración	Cuerpo a cuerpo	Arrojadiza [10/40]	Indirecta	1 kg	20 mc
Lanza corta	1d8 laceración	Cuerpo a cuerpo	A dos manos	Única: pierde el rasgo A dos manos	1,5 kg	10 mc
Maza	1d6 golpe	Cuerpo a cuerpo	—	Inercia	1,5 kg	20 mc

CUCHILLO



BASTÓN



ARCO CORTO



LANZA CORTA



JABALINA



MAZA



ESPADA LATERAL

HONDA



ARMAS: ARMAMENTO PESADO

Tipo	Daño	Alcance	Rasgos	Rasgos de experto	Peso	Precio
Alabarda	1d10 laceración	Cuerpo a cuerpo	A dos manos	Única: Cuerpo a cuerpo [+1,5]	2,5 kg	40 mc
Arco largo	1d6 laceración	A distancia [45/180]	A dos manos	Indirecta	1,5 kg	100 mc
Ballesta	1d8 laceración	A distancia [30/120]	Cargada [1], A dos manos	Mortífera	3,5 kg	200 mc
Escudo	1d4 golpe	Cuerpo a cuerpo	Defensiva	Mano secundaria	1 kg	10 mc
Espada larga	1d8 laceración	Cuerpo a cuerpo	Preparación rápida, A dos manos	Única: pierde el rasgo A dos manos	1,5 kg	60 mc
Hacha	1d6 laceración	Cuerpo a cuerpo	Arrojadiza [6/18]	Mano secundaria	1 kg	20 mc
Lanza larga	1d8 laceración	Cuerpo a cuerpo [+1,5]	A dos manos	Defensiva	4,5 kg	15 mc
Mandoble	1d10 laceración	Cuerpo a cuerpo	A dos manos	Mortífera	3,5 kg	200 mc
Martillo	1d10 golpe	Cuerpo a cuerpo	A dos manos	Inercia	4 kg	40 mc



ARMAS: ARMAS ESPECIALES

Tipo	Habilidad	Daño	Alcance	Rasgos	Rasgos de experto	Peso	Precio
Arma improvisada	Mismas que arma similar	Mismo que arma similar	Cuerpo a cuerpo	Frágil	Única	—	—
Ataque sin armas	Atletismo	Única	Cuerpo a cuerpo	Única	Inercia, Mano secundaria	No pesa	—
Gran arco	Armamento pesado	2d6 laceración	A distancia [60/240]	Voluminosa [5], A dos manos	Perforante	10 kg	1000 mc
Hoja esquilada	Armamento pesado	2d8 espiritual	Cuerpo a cuerpo	Peligrosa, Mortífera, Única	Única: pierde el rasgo Peligrosa	2 kg	Solo recompensa
Hoja esquilada (Radiante)	*	2d* espiritual	Cuerpo a cuerpo	Mortífera, Única	—	No pesa	Solo talento
Martillo de guerra	Armamento pesado	2d10 golpe	Cuerpo a cuerpo	Voluminosa [5], A dos manos	Única	75 kg	400 mc
Semiesquirla	Armamento pesado	2d4 golpe	Cuerpo a cuerpo	Defensiva, A dos manos, Única	Inercia	5 kg	2.000 mc

*Consultar la sección “Hojas esquiladas y hojas esquiladas Radiantes”.

ARMAS IMPROVISADAS

Al estar enfrascado en plena batalla, es posible que quieras atacar con un objeto que no sea un arma tradicional (como golpear a alguien con una olla) o usar un arma de una manera poco convencional (como blandir un arco corto contra alguien como si fuera un bastón). Si puedes sujetar un objeto con una o ambas manos, ¡puedes usarlo como arma improvisada!

Pericia. A diferencia de otras entradas en la tabla Armas especiales, puedes elegir Armas improvisadas como una pericia en armas. Si lo haces, tus ataques con armas improvisadas se beneficiarán de los rasgos de experto del arma más similar a lo que estés usando, incluso si no dispones de pericia en esta última.

Cómo usar un arma improvisada. Cuando atacas con un arma improvisada, la DJ decide a qué arma ligera o pesada no especial es más similar. Realiza el ataque como si fuera con esa arma, pero añade el rasgo Frágil (ver “Rasgos de las armas”).

PERICIAS ESPECIALIZADAS

Los rasgos de experto de cada arma y armadura requieren una pericia específica (consultar “Pericias” en el capítulo 3). Para la mayoría de las armas y armaduras, puedes elegir dicha pericia al crear o subir de nivel a tu personaje. Sin embargo, algunos objetos de este capítulo requieren pericias especializadas para beneficiarse de los rasgos de experto. Las siguientes pericias especializadas solo se pueden obtener a través de talentos, recompensas o entrenamiento (ver “Reposo” en el capítulo 9): gran arco, semiesquirla, hoja esquilada, armadura esquilada y martillo de guerra.

ATAQUES SIN ARMAS

Los puñetazos, patadas, codazos, cabezazos y mordiscos son ejemplos de ataques sin armas. Puedes realizar un ataque sin armas usando Atletismo.

Pericia. A diferencia de otras entradas en la tabla Armas especiales, puedes elegir Ataque sin armas como una pericia en arma.

Rasgos únicos. Los ataques sin armas añaden los siguientes rasgos únicos:

Siempre disponible. Los ataques sin armas no cuentan como ataques con armas, pero son ataques cuerpo a cuerpo intrínsecos a cada personaje. En un ataque sin armas no tienes que estar sosteniendo un arma ni puedes ser desarmado. Puedes realizar un ataque sin armas incluso si sostienes armas u otros objetos en ambas manos, pero cuando lo haces ese ataque sigue contando como un ataque usando la mano de tu elección. Si usas la acción Acometida para realizar un ataque sin armas, puedes describirlo como un puñetazo, patada o cabezazo, pero debes elegir con qué “mano” lo estás realizando y no puedes realizar otra Acometida usando el arma que sostienes en esa mano.

Entrenamiento de fuerza. Cuando haces un ataque sin armas, su dado de daño se basa en tu valor de Fuerza, como se muestra en la tabla Daño sin armas.

DAÑO SIN ARMAS

Fuerza	Daño sin armas
0 a 2	1 por golpe (sin tirada)
3 a 4	1d4 por golpe
5 a 6	1d8 por golpe
7 a 8	2d6 por golpe
9 o más	2d10 por golpe

SEMIESQUIRLAS

Las semiesquirlas son escudos de lágrima a dos manos con forma de diamante y un fabrial aumentador especial en la parte posterior, que les permite resistir los golpes de las hojas esquirladas. Al igual que los escudos normales, las semiesquirlas están diseñadas principalmente para la defensa, pero también pueden usarse como armas.

Rasgos únicos. Las semiesquirlas tienen los siguientes rasgos únicos:

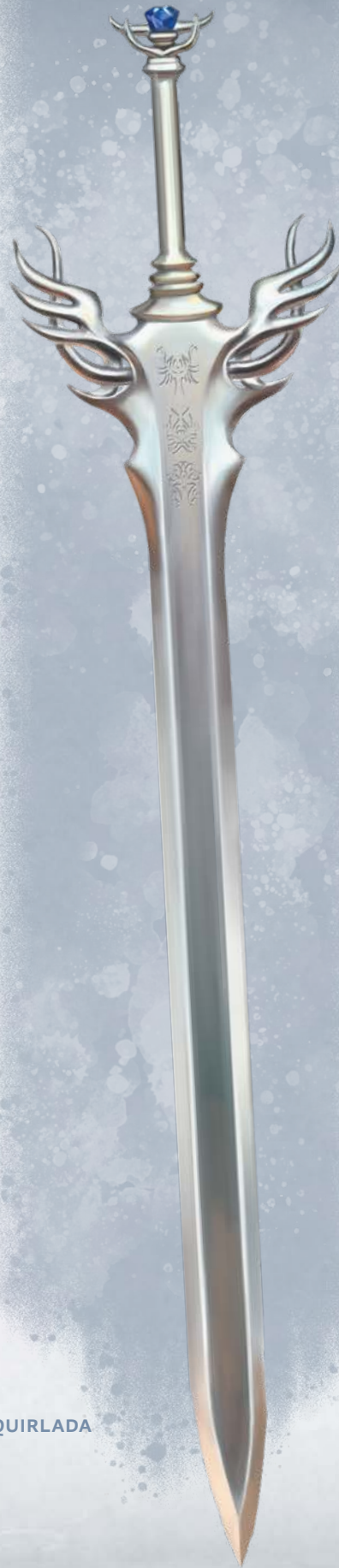
Cargas (1 carga). Una semiesquirla se refuerza a sí misma usando luz tormentosa de las gemas de su fabrial. Una normal dispone de 1 carga (aunque algunas pueden tener más), y mientras tiene al menos una, está Investida. Antes de sufrir daño mientras empuñas una semiesquirla, puedes gastar una carga (no requiere acción) para aumentar tu valor de desvío en 10 contra ese ataque. Luego, hasta que el ataque se resuelva, tu valor de desvío se aplicará a todos los tipos de daño. (Si se adapta a la historia, la DJ podría decidir que no estás protegido de algunas fuentes de daño, como el frío extremo).

Recarga. Las semiesquirlas se pueden recargar de la manera habitual (consulta “Uso de objetos” al principio de este capítulo), ya sea a través de gemas sin recubrimiento o un Radiante. Sin embargo, las cargas de las semiesquirlas requieren una cantidad más significativa de Investidura que la mayoría de los fabriles, ya que se necesitan 5 puntos de Investidura o 5 gemas (en lugar de 1) para restaurar una sola carga.

HOJAS ESQUIRLADAS Y HOJAS ESQUIRLADAS RADIANTES

Las hojas esquirladas son de los objetos más valiosos de Roshar. Estas armas miden de 1,5 a 1,8 metros de largo, al menos un palmo de ancho, están relucientemente adornadas y son sorprendentemente ligeras. Pueden cortar casi cualquier cosa de la misma manera que un cuchillo caliente corta la manteca de chull, y su dueño vinculado puede invocarlas de la nada.

Las hojas esquirladas están compuestas de un metal desconocido, con una gema incrustada en su empuñadura o guarda. A diferencia de las armas no Investidas, las hojas esquirladas pueden cortar limpiamente a través de casi cualquier material no vivo, incluyendo piedra y metal no Investidos, con la misma facilidad que si cortaran el agua. Además, estas hojas atraviesan los organismos vivos sin dejar la marca o herida habitual, ya que cortan el alma en lugar de la carne y los huesos. Cuando una hoja esquirlada “corta” el núcleo de una extremidad, todo lo que está más allá de ese corte pasa a estar Muerto por la hoja, gris y sin vida. Si esto le sucede a la columna vertebral o a la cabeza de un personaje, sus ojos se queman y muere instantáneamente.



HOJA ESQUIRLADA



HOJA ESQUIRLADA

Rasgos únicos. Las hojas esquiradas añaden los siguientes rasgos únicos:

Invocación/Descarte. Una vez vinculada (ver “Cómo vincularse a una hoja esquirada”), hacen falta diez latidos para invocar una hoja esquirada. Cuando usas la acción Interactuar para sacar tu hoja esquirada, esta no se materializa en tu mano hasta el comienzo de tu siguiente turno. Puedes descartar tu hoja esquirada con un simple pensamiento (no requiere acción), luego desaparece en la niebla hasta que la necesitas de nuevo.

Lesión espiritual. Las hojas esquiradas son armas Investidas que pueden cortar el espíritu de una persona. Cuando una hoja esquirada hace que un objetivo haga una tirada de lesión (por ejemplo, al dejarlo a 0 puntos de salud o al activar el rasgo Mortífera del arma), determina ese daño tirando contra la tabla Duración de lesiones de hoja esquirada sin sumar el valor de desvío del objetivo (en lugar de tirar contra la tabla Duración de lesiones del capítulo 9).

DURACIÓN DE LESIONES DE HOJA ESQUIRLADA

Tirada de lesión	Lesión
16 o más	Herida superficial. El personaje sufre una lesión temporal durante el resto del día.
1 a 15	Lesión espiritual. El objetivo sufre una lesión permanente. La carne cortada se queda gris y sin vida. La curación no Investida no puede sanar esta lesión.
0 o menos	Muerte. El personaje muere (consultar “Muerte”).

CÓMO VINCULARSE A UNA HOJA ESQUIRLADA

Puedes usar la gema incrustada a una hoja esquirada para vincularte a ella. Este proceso suele tardar unos 5 días, aunque puedes romper dicho vínculo con solo unos momentos de concentración. Una vez que te unes a una hoja esquirada, puedes invocarla en cualquier lugar si quieres que suceda: diez latidos después, se fusiona directamente de la niebla en tu mano. Si tu hoja esquirada vinculada abandona tu mano, se disipa instantáneamente de nuevo, salvo si no quieres que lo haga.

Puedes vincularte a varias hojas esquiradas a la vez, pero cada una de ellas solamente puede estar vinculada a un personaje al mismo tiempo. Solo puedes vincularte a la hoja esquirada de otro personaje si está muerto o ha roto su vínculo voluntariamente.

HOJAS ESQUIRLADAS RADIANTES

Hace miles de años, la gente de Roshar dejó de saber de qué están hechas las hojas esquiradas y cómo crearlas. Sin embargo, ciertos personajes, incluidos seres antiguos, Radiantes de Ideales elevados y personas asociadas con ellos, saben qué son realmente las hojas esquiradas: los cadáveres de spren Radiantes que murieron cuando sus caballeros vinculados renunciaron a sus juramentos durante la Traición.

Los Radiantes del Tercer Ideal o superior pueden empuñar hojas esquiladas “vivas”, al manifestarse físicamente sus spren vinculados en forma de arma. Una hoja de este tipo puede ser invocada cuando su spren está listo (en lugar de requerir diez latidos, como sucede con las hojas de spren muertos). A diferencia de otras hojas esquiladas, los glifos y símbolos suelen brillar en la hoja, aunque si quieres puedes hacer que la tuya parezca una hoja “muerta”.

Mientras empuñas tu hoja esquilada Radiante, puedes comunicarte telepáticamente con tu spren. Sin embargo, mientras está en forma de espada, el spren no puede usar capacidades que requieren que se mueva de forma independiente.

Rasgos únicos. Las hojas esquiladas Radiantes añaden los siguientes rasgos únicos:

Invocación más rápida. Cuando usas la acción

Interactuar para sacar tu hoja esquilada Radiante, esta se materializa inmediatamente en tu mano. Puedes descartar tu hoja esquilada Radiante con un simple pensamiento (no requiere acción) y desaparece en la niebla hasta que la necesites nuevamente.

Forma maleable. Puedes usar ▶ para cambiar la forma de la hoja esquilada Radiante, eligiendo cualquier arma cuerpo a cuerpo no especial de la tabla Armas. Tu espada usa la habilidad de dicha arma y obtiene sus rasgos mientras está en esa forma; si tienes pericia en el arma elegida, también obtiene los rasgos de experto. Tiras el doble de los dados de daño normales para esa arma (por ejemplo, una lanza larga esquilada tira 2d8 de daño en lugar de 1d8) e infliges daño espiritual en lugar del tipo de daño normal de esa arma.

Hoja esquilada Radiante. Tu hoja esquilada Radiante cuenta con Invocación más rápida en lugar del rasgo Invocación/Descarte, y no tiene el rasgo Peligrosa de otras espadas esquiladas. Por lo demás, sigue las reglas para las hojas esquiladas comunes.

RADIANTES EMPUÑANDO HOJAS ESQUILADAS NO RADIANTES

Los Radiantes que intentan empuñar una hoja esquilada que no es Radiante escuchan gritos incesantes y agonizantes. Si tienes un talento principal de Primer Ideal, te desorientas y sufres una desventaja en todas las pruebas mientras tocas o sostienes una hoja esquilada de este tipo. Al inicio de tu turno, puedes gastar 3 puntos de concentración para ignorar temporalmente este efecto hasta el comienzo de tu próximo turno.

MARTILLOS DE GUERRA

Los martillos de guerra rosharianos tienen mangos y cabezas de metal tan voluminosos como la muñeca y el torso de un guerrero, respectivamente. Debido a su enorme peso, los martillos de guerra normalmente solo pueden manejarlos las personas que visten una armadura esquilada. En consecuencia, los martillos de guerra se denominan comúnmente martillos esquilados, a pesar de estar hechos de materiales mundanos.

Rasgos únicos. Si tienes pericia en Martillo de guerra, añade el siguiente rasgo de experto especial:

Peso aplastante. Cuando golpeas a un personaje de tu tamaño o menor con un ataque con esta arma, también puedes empujarlo horizontalmente hasta 3 metros. Cuando lo haces, también puedes gastar ⚡ para elegir cualquier número de otros personajes de tu tamaño o menores en tu cercanía, y empujarlos en la misma dirección y distancia.



La hoja esquilada viva de un Danzante del Filo brilla con luz de diamante.

ARMADURAS

Tipo	Valor de desvío	Rasgos	Rasgos de experto	Peso	Precio
Uniforme	0	Presentable	—	2,5 kg	40 mc
Cuero	1	—	Presentable	5 kg	60 mc
Malla	2	Voluminosa [3]	Única: pierde el rasgo Voluminosa	12,5 kg	80 mc
Coraza	2	Voluminosa [3]	Presentable	15 kg	120 mc
Armadura de placas y malla	3	Voluminosa [4]	Única: Voluminosa [3] en lugar de Voluminosa [4]	20 kg	400 mc
Armadura completa	4	Voluminosa [5]	—	27,5 kg	1600 mc
Armadura esquirrada	5	Peligrosa, Única	Única: pierde el rasgo Peligrosa	700 kg	Solo recompensa
Armadura esquirrada (Radiante)	5	Única	—	No pesa	Solo talento

ARMADURAS

Con la guerra desatada en Roshar, las **armaduras** son algo muy común, aunque a menudo siguen siendo mal vistas en los círculos respetables de la sociedad. Cuando llevas puesta una armadura, llamas la atención. Esto podrá hacer que desates demasiados ataques, que te rechacen en ciertos lugares o que sufras una desventaja en las pruebas realizadas para influir en los civiles en la mayoría de los contextos no militares, como banquetes, mercados o iglesias; esto puede tener un efecto negativo.

Esta sección describe los tipos de armadura más comunes que se encuentran en Roshar. Solo puedes beneficiarte de un tipo de armadura a la vez y no puedes ponértela ni quitártela mientras estás en combate o en situaciones en las que es difícil moverse. La tabla Armaduras incluye las siguientes columnas:

Tipo. El tipo genérico de armadura, pero no dudes en describir de forma creativa la tuya, si utiliza las mismas características.

Valor de desvío. Reduce todo el daño por golpe, laceración y energía sufrido en el valor de desvío de la armadura que llevas (consulta “Desvío” en el capítulo 3).

Rasgos. Reglas especiales que se aplican a esa armadura (consulta la próxima sección “Rasgos de las armaduras”).

Rasgos de experto. Reglas especiales que se aplican solo si tienes pericia en esa armadura. Algunas armaduras eliminan un rasgo perjudicial si tienes pericia en ellas, en lugar de añadir un rasgo beneficioso; por ejemplo, si tienes pericia en Malla, esta pierde su rasgo Voluminosa para poder usarla con cualquier valor de Fuerza.

Peso. El peso de la armadura.

Precio. El precio común de la armadura.

RASGOS DE LAS ARMADURAS

Estas reglas se aplican a cualquier armadura que incluye ese rasgo en su entrada de la tabla Armaduras.

Peligrosa. La DJ puede gastar  sufrida mientras llevas puesta esta armadura para hacer que tu movimiento incontrolado lesione a un aliado situado a 1,5 metros de ti, lo que le causa 2d6 de daño por golpe.

Presentable. Esta armadura discreta resulta presentable para llevarla puesta en público en un contexto no militar. No sufres una atención indebida por llevar puesta esta armadura ni una desventaja en las pruebas por hacerlo en conversaciones.

Única. Esta armadura tiene reglas únicas detalladas inmediatamente después de la palabra “Única” en la tabla Armaduras (por ejemplo, “Única: pierde el rasgo Voluminosa”).

Voluminosa [X]. Para llevar esta armadura con facilidad, tu valor de Fuerza debe ser igual o mayor que el número indicado entre corchetes. Si tu Fuerza es menor que ese número, pasas a estar Ralentizado mientras la llevas puesta y sufres una desventaja en todas las pruebas que usan el atributo Velocidad.



UNIFORME



CUERO



MALLA



CORAZA



ARMADURA DE PLACAS Y MALLA



ARMADURA
COMPLETA

*La armadura forjada
no puede evitar
quedarse corta ante la
majestuosidad de la
armadura esquinada.*



La mayoría de los portadores de esquirlada cubren su armadura de color gris pizarra con esmalte colorido.

ARMADURA ESQUIRLADA Y ARMADURA ESQUIRLADA RADIANTE

La armadura esquirlada es tan codiciada como las hojas esquirladas. Cada conjunto proporciona una armadura de cuerpo completo que mejora las capacidades físicas y el aguante de su portador, bloquea los golpes de las hojas esquirladas y lo protege de todas las capacidades Investidas, exceptuando las más poderosas.

La armadura esquirlada está hecha de gruesas placas entrelazadas de un metal desconocido y extremadamente pesado. En el interior de la coraza de cada una, un aparato de gemas carga la armadura con luz tormentosa y permite el uso de sus propiedades Investidas. Cuando el portador cierra la máscara de su yelmo, esta se vuelve parcialmente translúcida, lo cual permite un rango de visión mucho mayor que el de los yelmos corrientes.

Una persona que usa una armadura esquirlada infusa no se ve obstaculizada por su peso, sino que su fuerza y agilidad aumentan enormemente. Quizás todavía más importante, la armadura tiene una capacidad notable para repeler los golpes de las hojas esquirladas.

A pesar de estas cualidades, la armadura esquirlada puede ser difícil de usar de manera efectiva. Requiere gemas infusas de luz tormentosa para funcionar, y ponérsela o quitársela con cierta velocidad requiere un equipo de profesionales entrenados. Sin luz tormentosa, la armadura es poco más que un peso muerto y puede dejar de funcionar si sufre daño significativo. Sin embargo, a diferencia de otras armaduras, las piezas dañadas pueden regenerarse; con suficiente tiempo y luz tormentosa, puedes usar el aparato de gemas de la coraza para regenerar las piezas faltantes de un conjunto, casi como si se tratara de un organismo vivo.

Transportar la armadura esquirlada también puede ser difícil debido a su peso, y por lo general requiere un carro tirado por chulls (descrito en “Viajes” más abajo en este capítulo). Esto es particularmente importante para hacer un seguimiento de tu capacidad de carga (consulta “Fuerza” en el capítulo 3).

Rasgos únicos. La armadura esquirlada añade los siguientes rasgos únicos:

Cargas (4 cargas). La armadura esquirlada se refuerza a sí misma usando la luz tormentosa de sus gemas. Un conjunto promedio cuenta con 4 cargas (aunque los conjuntos especiales pueden tener más). Antes de sufrir daño, puedes gastar una carga para aumentar tu valor de desvío en 10 contra ese daño. Mientras la armadura tenga al menos 1 carga, estará Investida. Cuando la armadura se quede sin cargas, dejará de funcionar correctamente; hasta que no se recargue, obtendrá el rasgo Voluminosa [6] y perderá los rasgos Atributos mejorados y Protección de capacidad Investida.

Rompible. Los golpes afortunados contra una armadura esquirlada pueden romper sus placas, lo que hace que la luz tormentosa se filtre. Después de que te impacte un

ataque mientras llevas puesta la armadura esquirlada, tu oponente podrá gastar  de ese ataque para hacer que pierda 1 carga.

Recarga. La armadura esquirlada se puede recargar de la manera habitual (consulta “Uso de objetos” al principio de este capítulo), ya sea a través de gemas sin recubrimiento o de un Radiante. Sin embargo, las cargas de la armadura requieren una cantidad de Investidura más significativa que la mayoría de los fabriales, ya que se necesitan 5 puntos de Investidura o 5 gemas (en lugar de 1) para restaurar una sola carga.

Atributos mejorados. Mientras llevas puesta la armadura, estás Mejorado [Fuerza +2] y Mejorado [Velocidad +2].

Protección de capacidad Investida. Mientras llevas puesta esta armadura, tus pruebas de habilidad Investidas sufren una desventaja, las pruebas de habilidad Investidas en tu contra sufren una desventaja y tu valor de desvío se aplica a todos los tipos de daño. (Si se adapta a la historia, la DJ puede decidir que no estás protegido de algunas fuentes de daño, como el frío extremo).

ARMADURA ESQUIRLADA RADIANTE

Los Radiantes del Cuarto Ideal o superior pueden usar una armadura esquirlada “viva”, que normalmente brilla con una luz iridiscente. Esta armadura está compuesta de spren comunes que suelen seguir al Radiante sin ser vistos, aunque pueden ser invocados para manifestarse en una armadura.

También puedes elegir que tu armadura esquirlada Radiante parezca una Armadura “muerta”, que no brilla.

Rasgos únicos. La armadura esquirlada Radiante cuenta con los siguientes rasgos únicos:

Armadura viviente. Puedes usar ► para invocar o descartar cualquier cantidad de piezas de tu armadura en tu cuerpo (por ejemplo, para quitarte el yelmo). Retirar algunas piezas no cambiará la función de tu armadura a menos que así lo quieras. Tu armadura mantiene su recuento de cargas cuando se descarta.

Armadura restrictiva. Podrás invocar la armadura alrededor de un personaje dispuesto al que puedas sentir situado a 6 metros o menos, que desconozca tu presencia o ubicación, o que esté Sorprendido. Cuando intentas invocarla cerca de un personaje reticente, debes superar una prueba de Disciplina contra su Defensa física. Mientras la armadura está alrededor de un personaje que no eres tú, este obtiene todos los beneficios de llevar la armadura esquirlada, pero también queda Retenido. Siempre que este personaje sufre daño, gasta automáticamente una de las cargas de la armadura para aumentar su valor de desvío en 10 contra ese daño. El estado Retenido termina y la armadura se descarta cuando decides hacerlo, cuando se queda a 0 cargas o cuando el personaje o un aliado que se encuentra dentro de su alcance supera una prueba de Atletismo contra la Defensa física del portador (mediante la acción Usar una habilidad).

Recuperación natural. La armadura esquirlada Radiante recupera naturalmente sus cargas con el tiempo, aunque, si quieres, puedes recargarla rápidamente usando las reglas habituales. Después de un descanso largo, tu armadura esquirlada recupera todas sus cargas.

Armadura esquirlada Radiante. Tu armadura esquirlada Radiante no tiene el rasgo Peligrosa de otras armaduras esquirladas y no agrega una desventaja a tus pruebas Investidas. Por lo demás, sigue las reglas habituales de las armaduras esquirladas.

CONSEJO PARA LA DJ: OTORGAR OBJETOS COMO RECOMPENSAS

En Roshar, algunas cosas son tan valiosas y poderosas que no se pueden comprar: corceles ryshadios, hojas esquirladas, armaduras esquirladas, moldeadores de almas y las gemas necesarias para crear fabriales únicos. Los jugadores solo pueden adquirir estos objetos a través de recompensas (consultar capítulo 8), ya sea por completar una meta o a través de medios narrativos.



EQUIPO

Esta sección presenta herramientas y recursos cotidianos de Roshar que se pueden utilizar en las aventuras. La tabla Equipo incluye el nombre, el peso y el precio de cada objeto; a continuación, el texto que sigue describe los beneficios de cada uno de esos objetos.

Algunos objetos de esta sección tienen precios variables, ya que se pueden encontrar muchas versiones diferentes en Roshar. Por ejemplo, el valor de los vinos Vorin varía drásticamente y algunos libros de referencia son mucho más raros que otros. La DJ elige cuánto cuestan un objeto concreto dentro de su rango, y puede otorgar beneficios tangenciales a las variedades de mayor precio. Por ejemplo, gastar dinero adicional en un vino azul en lugar de uno rojo puede reducir la CD en una prueba realizada para influir en un experto.

Aceite. Generalmente, el aceite viene en un frasco de medio litro hecho de crem seco. Es inflamable y se puede usar con las linternas de aceite, para crear terreno peligroso en un espacio o como arma improvisada (honda). Cuando impactas o haces un rasguño a un objetivo con esta arma improvisada, cubres al objetivo de aceite además de infligirle el daño normal. Después del ataque, independientemente del resultado, el frasco de crem se rompe y se pierde todo el aceite no utilizado.

Alcohol. Cada cultura de Roshar cuenta con sus propias tradiciones embriagadoras, como cervezas, cervezas terrosas, sidras, honu, shiki y zumos.

En la sociedad vorin, casi todas las formas de alcohol se denominan “vino”, independientemente de sus ingredientes. Estos vinos se conocen por sus colores distintivos, que se infunden a cada bebida para que se puedan distinguir a simple vista. De menos a más embriagador, los tipos de vino son:

Color	Efecto
Rosa	Destaca por sus propiedades florales y por ayudar a mantener el estado de alerta. Es menos embriagador que la leche.
Naranja	Un vino no embriagador, afrutado y con notas de jengibre. Muy popular entre los miembros del clero.
Amarillo	Ofrece un sabor intenso y “atrevido”. Embriaga muy poco.
Rojizo	Especiado y con aroma terroso. Elaborado con fruta fermentada.
Rojo	Vino sabroso con un agradable ardor.
Zafiro	Con sabor a frutos secos y notas de miel, elaborado con grano de lavis fermentado.
Azul	Presenta notas complejas de bayas y limón.
Violeta	Potente licor con aroma a sándalo especiado. Considerado el más sabroso de los vinos.

Anestésico. Generalmente hecho de corteza de profundo o hierba de invierno, se puede aplicar una dosis de ungüento anestésico a una lesión después de un descanso corto o largo para reducir su tiempo de recuperación en 1d4

OBJETOS PERSONALES

Este capítulo proporciona características de objetos comunes que interactúan con las reglas del juego. Sin embargo, no se trata de una lista completa de todo lo que existe en Roshar. Tienes libertad para llevar otros objetos personales con significado para tu personaje, que añaden ambientación a tus acciones o que enriquecen la narrativa de manera similar. Solo recuerda que esos objetos personales no pueden brindarte ventajas mecánicas en el juego; no puedes declarar, de repente, que en tu bolsillo tienes una gema perfecta infusa que antes no existía. Pero por lo demás, sé creativo.

Por ejemplo, puedes decidir que tu personaje es goloso y come dulces constantemente. Los dulces no están en la lista de objetos, no obstante, puedes valerte de ellos para agregar detalles interesantes a la historia. Cuando estés en una audiencia solemne con la realeza, podrás describir cómo sacas un dulce de tu calcetín, te lo pones en la boca y lo masticas ruidosamente, sin necesidad de establecer dónde compraste el dulce o cuánto te costó. Solo recuerda que no puedes usar estos dulces, conjurados en pos de la narrativa, para sobornar guardias, para alimentarte cuando se acaban las raciones o para canjearlos por artículos de la lista de equipo, ya que todos esos usos tienen un impacto mecánico en el juego.



BOTELLA DE CREM
CON VINO ROJIZO



BOTELLA DE CRISTAL
CON VINO ZAFIRO

Equipo

Nombre	Peso	Precio
Aceite (1 frasco)	500 g	1 mc
Alcohol (1 consumición)	100 g	0,5 a 50 mc
Alcohol (botella)	1 a 2 kg	1 a 300 mc
Anestésico (5 dosis)	750 g	75 mc
Antiséptico (débil, 5 dosis)	500 g	25 mc
Antiséptico (potente, 5 dosis)	500 g	50 mc
Arcón*	12,5 kg	30 mc
Balanza	1,5 kg	20 mc
Barril*	35 kg	15 mc
Bolsa*	500 g	1 mc
Botella (crem)*	1,5 kg	0,5 mc
Botella (cristal)*	1 kg	1 mc
Cadena (fina, 0,3 metros)	250 g	20 mc
Cadena (gruesa, 3 metros)	5 kg	20 mc
Cálamo*	50 g	0,1 mc
Catalejo	500 g	500 mc
Cera (1 bloque)*	100 g	2 mc
Cerradura y llave	500 g	50 mc
Comida (buena, 1 día)	250 g	25 mc
Comida (callejera, 1 día)	750 g	3 mc
Comida (ración, 1 día)	250 g	0,2 mc
Cubo*	1 kg	1 mc
Cuerda (15 metros)	2,5 kg	30 mc
Diapasón	250 g	50 mc
Escalera de mano (3 metros)*	10 kg	5 mc
Espejo (de mano)*	1 kg	25 mc
Estuche (cuero)	500 g	4 mc
Frasco o tarro	500 g	1 mc
Ganzúa	250 g	5 mc
Garfio de escalada	2 kg	10 mc
Gema sin recubrimiento (infusa)	5 g	2 mc
Grilletes	3 kg	10 mc
Instrumento musical	250 g a 10 kg	1 a 50 mc
Jabón*	50 g	1 mc
Jarra o pichel*	2 kg	2 mc

Nombre	Peso	Precio
Libro (de referencia)	500 g a 2,5 kg	10 a 500 mc
Linterna (aceite)	1 kg	20 mc
Linterna (esfera)	1 kg	20 mc
Lupa	100 g	5 mc
Manta*	1 kg	2 mc
Martillo (de mano)*	1,5 kg	4 mc
Mochila*	2,5 kg	8 mc
Odre*	500 g (vacío)	1 mc
Olla (hierro)*	5 kg	8 mc
Pala*	2,5 kg	8 mc
Palanca	1,5 kg	10 mc
Papel o pergamino (1 hoja)*	50 g	0,5 mc
Pedernal y acero	750 g	4 mc
Perfume (1 vial)*	250 g	20 mc
Pico (minería)*	5 kg	10 mc
Piedra de afilar*	500 g	0,2 mc
Red (de caza)	2,5 kg	4 mc
Red (de pesca)	7,5 kg	10 mc
Ropa (buena)	3 kg	50 a 200 mc
Ropa (común)	1,5 kg	2 mc
Ropa (raída)	750 g	0,5 mc
Saco*	250 g	0,2 mc
Sistema de poleas	6 kg	100 mc
Suministros quirúrgicos	1,5 kg	20 mc
Tienda de campaña (dos personas)*	10 kg	10 mc
Tinta (vial de 30 ml)*	100 g	40 mc
Tratamiento (médico, 1 dosis)	100 g	10 mc
Trompetilla	500 g	50 mc
Vela	100 g	0,2 mc
Veneno (débil, 1 dosis)	100 g	20 mc
Veneno (efectivo, 1 dosis)	100 g	50 mc
Veneno (potente, 1 dosis)	100 g	120 mc
Vial (cristal)*	100 g	4 mc

*Este objeto se incluye para contribuir al juego y no cuenta con características ni reglas específicas.

días. Solo se puede tratar cada lesión con anestésico una vez al día.

Antiséptico (débil). Se puede aplicar una dosis de antiséptico débil, como el que se elabora con moco de larmic, a un personaje después de un descanso corto para que recupere 1d6 de salud.

Antiséptico (potente). La leche de matopomo, la savia de cuatrohojas y el aceite de lister pueden usarse como un fuerte antiséptico. Después de un descanso corto, se puede aplicar una dosis a un personaje para restaurarle 2d6 de salud.

Balanza. Las balanzas, comúnmente utilizadas por eruditos, fervorosos, tasadores y cortadores de piedras preciosas, pueden determinar el peso de un objeto con precisión (hasta un máximo de 1 kilo).

Cadena (fina). Esta cadena fina se suele utilizar en joyas y moldeadores de almas, y suele estar compuesta de eslabones finos hechos de metales preciosos. Se puede romper superando una prueba de Atletismo CD 20 o infligiéndole 5 puntos de daño.

Cadena (gruesa). Esta cadena resistente se puede utilizar para asegurar carga, encadenar prisioneros y en otras situaciones en las que la fuerza es esencial. Se puede romper superando una prueba de Atletismo CD 30 o infligiéndole 15 puntos de daño.

Catalejo. Los objetos distantes vistos a través de un catalejo se pueden percibir como si estuvieran a la mitad de distancia. A discreción de la DJ, podría haber catalejos que permitieran que los objetos distantes parecieran estar aún más cerca, disponibles a precios más elevados.

Cerradura y llave. Esta cerradura resistente se puede abrir con la llave incluida o superando una prueba de Hurto CD 20. A discreción de la DJ, podría haber cerraduras que requirieran CD más altas disponibles a precios más elevados.

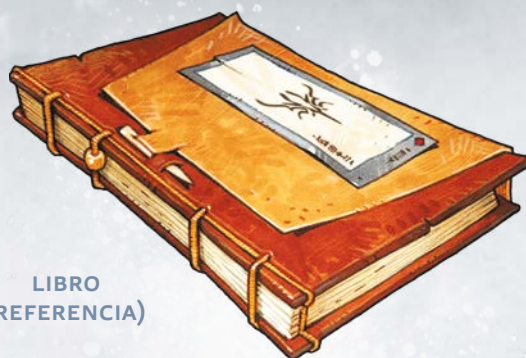
Comida (buena). La buena comida se puede encontrar en restaurantes de clase alta y en las mesas de los banquetes de la clase noble.

Comida (callejera). Cada cultura de Roshar tiene sus propios manjares callejeros, que van desde hogazas de pan hasta alimentos culturales más específicos, como la chouta herdaziana.

Comida (ración). Las raciones son alimentos elaborados para viajes largos, como cecina y pasteles de lavis bien horneados. Generalmente carecen de sabor, pero si se mantienen secas, nunca se estropean.

Cuerda. La cuerda suele estar hecha de sedamarina (o, con menos frecuencia, de fibras de grano de lavis o de robabrote) y se vende en tramos de 15 metros que se pueden cortar y atar para cambiar su longitud según sea necesario. Se puede cortar al infligirle 2 puntos de daño o se puede desgarrar superando una prueba de Atletismo CD 20.

Diapasón. Un diapasón puede transferir luz tormentosa de una esfera o una gema a otra. Al usar un diapasón, puedes usar esferas para recargar fabriales, armaduras



LIBRO
(REFERENCIA)



PEDERNAL Y ACERO
(CHISPERO)



COMIDA CALLEJERA
(ROLLO DE GRANO DE LAVIS)

esquirladas y semiesquirlas como si las esferas fueran gemas sin recubrimiento.

Estuche (cuero). Un estuche cilíndrico hermético que puede almacenar hasta diez páginas de papel o de pergamino y protegerlas de las inclemencias meteorológicas.

Ganzúa. Puedes usar una ganzúa para obtener una ventaja en las pruebas de Hurto para forzar una cerradura. Después de resolver dicha prueba, la DJ puede gastar ✨ para hacer que la ganzúa se rompa.

Garfio de escalada. Los garfios de escalada se suelen atar al extremo de una cuerda para ayudar a subir o bajar escalando de paredes y acantilados. Un garfio firmemente anclado otorga una ventaja en las pruebas de Agilidad y Atletismo que se hacen para escalar usando la cuerda que se le ha atado.

Puedes usar una acción de Interactuar para sujetar el garfio a un punto de anclaje en tu cercanía sin hacer ninguna prueba. También puedes lanzarlo y sujetarlo a un punto de anclaje adecuado situado a 6 metros o menos si superas una prueba de Atletismo o Agilidad (CD establecida por la DJ).

Gema sin recubrimiento (infusa). A diferencia de las esferas con gemas recubiertas de cristal, las gemas sin recubrimiento filtran luz tormentosa rápidamente y se vuelven opacas en varios días, según su corte. Esta permeabilidad les permite recargar fabriles y armaduras esquirladas. Los Radiantes también pueden absorber luz tormentosa a partir de gemas sin recubrimiento, como si fueran esferas, y obtener el mismo beneficio.

Grilletes. Estas ataduras metálicas, que vienen con una llave, pueden sujetar las muñecas o los tobillos de un personaje Grande o de menor tamaño. Se puede escapar de ellas superando una prueba de Agilidad CD 25, romperlas con una prueba de Atletismo CD 25 o infligiéndoles 15 puntos de daño, o abrir la cerradura superando una prueba de Hurto CD 20. A discreción de la DJ, podría haber grilletes que requieran CD más altas disponibles a precios más elevados.

Instrumento musical. Cada cultura de Roshar tiene sus instrumentos y estilos musicales preferidos. Los instrumentos se utilizan a menudo para divertirse, para pasar el rato o para tocar en la calle y conseguir un puñado de chips. Al tocar un instrumento, puedes determinar la calidad de tu interpretación realizando una prueba de habilidad utilizando una habilidad relacionada (como Agilidad para un instrumento de cuerda, Atletismo para unos tambores o Disciplina para un instrumento con muchas teclas). Si tienes pericia en ese instrumento, obtienes una ventaja en la prueba.

Libro (referencia). Cada libro de referencia contiene información sobre un tema en particular, como una era histórica, ingeniería, biología, arquitectura o la fabricación de un tipo particular de fabrial. Cuando tienes tiempo para consultar un libro mientras realizas una prueba relacionada con el atributo Intelecto, se considera que tienes pericia en el tema (consulta “Beneficios de las pericias” en el capítulo 3).

Linterna (aceite). Cuando está encendida, esta linterna emite luz en un radio de 9 metros. Arde hasta 6 horas por cada medio litro de aceite.

Linterna (esferas). Esta linterna incluye una jaula cerrada, normalmente de poco menos de 30 centímetros de diámetro, en la que se pueden colocar esferas infusas para que emitan luz. Dependiendo de lo llena que esté la linterna, iluminará un radio diferente: 18 metros cuando está completamente llena de esferas, 9 metros cuando está medio llena, 4,5 metros cuando está llena a un cuarto y 1,5 metros cuando hay al menos 1 marco o broam en su interior. La cerradura se puede abrir con la llave que viene incluida o superando una prueba de Hurto CD 15.

Lupa. Puedes usar una lupa para obtener una ventaja en las pruebas de habilidad que evalúan o inspeccionan un objeto pequeño o muy detallado.

Palanca. Puedes usar una palanca para Obtener ventaja en las pruebas de Atletismo donde se puede aplicar el efecto palanca.

Pedernal y acero. Se puede utilizar pedernal y acero con ► para prender un combustible abundante que se encuentra en tu cercanía. Encender un fuego en circunstancias más complicadas puede llevar 1 minuto o más. Los herdzianos suelen llevar una herramienta llamada chispero como joya o adorno; pueden utilizarla como el pedernal y el acero haciendo rozar rápidamente sus uñas cristalinas por él.

Red (de caza). Esta red de cuerda gruesa puede atrapar animales o enemigos. Al sostenerla, puedes usar ► para realizar una prueba de Atletismo contra la Defensa física de un personaje Grande o más pequeño situado a 4,5 metros o menos. Si impactas, el personaje queda Inmovilizado y Tumbado. Ese mismo personaje, u otro en su cercanía, puede usar la acción Interactuar para hacer una prueba de Atletismo CD 15 y, si la supera, liberar al personaje atrapado. Si un personaje está Inmovilizado por varias redes, debe liberarse de cada una de ellas por separado.

Red (de pesca). Esta red de malla fina se utiliza para atrapar peces. Puedes usarla para obtener una ventaja en pruebas físicas relacionadas con la pesca.

Ropa (común). La ropa sencilla está hecha de materiales asequibles y, por lo general, no está teñida, lo que ayuda a encajar entre la gente de a pie. Al vestir estas ropas, obtienes una ventaja en las pruebas espirituales que se realizan para convencer a los demás de que perteneces a la clase baja.

Ropa (buena). La ropa buena está hecha de seda u otros materiales de alta calidad, teñida con tintes caros y, a menudo, cosida con bordados finos. Vestir ropa elegante te ayuda a integrarte en la alta sociedad, como, por ejemplo, en los banquetes nobles, sin despertar sospechas. Al usar estas prendas, obtienes una ventaja en las pruebas espirituales que se realizan para convencer a los demás de que perteneces a la clase alta.

Ropa (raída). Puede que, en el pasado, esta ropa fuera de buena calidad o de fabricación común, pero ahora apenas



GRILLETES



CUERDA



SUMINISTROS QUIRÚRGICOS



ARCÓN

se sostiene. Al usar esta ropa, obtienes una ventaja en las pruebas espirituales que se hacen para convencer a los demás de que eres una persona indigente.

Sistema de poleas. Este sistema, que utilizan con mayor frecuencia los ingenieros y artífabrianos, incluye cuatro poleas, 9 metros de cuerda y un garfio. Cuando tienes tiempo de montar un sistema de poleas antes de levantar un objeto, tratas dicho objeto como si pesara una cuarta parte de su peso total.

Suministros quirúrgicos. Este cofre contiene suficientes vendas, ungüentos, tablillas y otros suministros médicos como para ser utilizado 10 veces. Cuando realizas una prueba de Medicina para tratar a un personaje herido (o para usar estos suministros de manera similar), puedes gastar uno de estos usos para obtener una ventaja en la prueba.

Tratamiento (médico). Los cirujanos rosharianos tratan las dolencias con una gran variedad de tratamientos, generalmente hechos de hojámarga o hiedra de sangre. Durante un descanso corto, puedes usar una dosis de dicho tratamiento para curar a un personaje de uno de los siguientes estados, si no ha sido propiciado por una lesión permanente: Desorientado, Agotado (reduce la penalización en 1) o Aturdido.

Trompetilla. Los sonidos distantes que se escuchan a través de una trompeta auditiva se pueden percibir como si estuvieran a la mitad de la distancia. A discreción de la DJ, podría haber trompetas auditivas más potentes disponibles a precios más elevados.

Vela. Cuando está encendida, la vela emite luz en un radio de 4,5 metros. Arde hasta 6 horas antes de quedar inutilizable.

Veneno. El veneno, que suele fabricarse con ruinaoscura, una mortífera planta de Roshar, se presenta en viales de cristal monodosis. Con ►, puedes verterlo en comida, líquido o un recipiente, o puedes aplicarlo a un arma cuerpo a cuerpo o a un proyectil que tienes a mano. En tal caso, la DJ puede pedirte que hagas una prueba de Sigilo para evitar que te descubran. Cuando un personaje ingiere el veneno o sufre el impacto de un ataque con el arma o munición envenenada, el veneno se gasta y el personaje sufre los siguientes efectos:

Veneno débil. El objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 12 o sufre 1d6 de daño vital.

Veneno efectivo. El objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 14 o sufre 2d8 de daño vital y queda Aturdido durante 1 hora.

Veneno potente. El objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 16 o sufre 3d10 de daño vital y queda Aturdido durante 1 hora. Mientras está Aturdido por este efecto, también queda Inmovilizado.

VIAJES

Independientemente de si tu grupo de aventureros es un equipo que cumple misiones encargadas por la coalición de monarcas, una banda de mercenarios que vende sus habilidades por el mundo al mejor postor, un grupo expedicionario en busca de conocimiento perdido o algo completamente distinto, lo más probable es que tengas que viajar por todo Roshar. Esta sección contiene información sobre alojamiento, monturas y vehículos que pueden ser útiles cuando estás lejos de casa.

ALOJAMIENTO

Cuando viajas, es posible que quieras una habitación, especialmente durante una alta tormenta. La tabla Alojamiento indica cuánto cuesta generalmente alojarse de noche en sitios que van desde los refugios para tormentas hasta los mejores aposentos. Por lo general, puedes comprar comida en estos alojamientos o cerca de ellos, utilizando los precios que constan en la tabla Equipo de la sección anterior.

ALOJAMIENTO

Alojamiento	Precio por noche y por persona
Refugio para tormentas	Gratuito para el público (si hay sitio)
Modesto	2 mc
Confortable	4 mc
Lujoso	8 mc
Aristocrático	20 mc

MONTURAS

Los chulls son las monturas más comunes en Roshar, pero las personas privilegiadas usan caballos o ryshadíos. La tabla Monturas indica la velocidad de viaje y la capacidad de carga de cada tipo de montura (que representa el ritmo y el peso que la montura puede mantener cómodamente durante una expedición larga).

Cuando se acopla a un carro, carruaje u otro vehículo, una montura puede mover cinco veces su capacidad de carga (incluido el peso del vehículo). Si varias monturas tiran del mismo vehículo, sus capacidades de carga se combinan.

MONTURAS

Montura	Velocidad de viaje	Capacidad de carga	Precio de compra
Chull	3 km/h	750 kg	200 mc
Caballo	6 km/h	250 kg	4000 mc
Ryshadio	9 km/h	500 kg	Solo recompensa

CHULL

Los chulls son crustáceos terrestres grandes y dóciles que se parecen a enormes cangrejos ermitaños con caparazones con aspecto de piedra. El caparazón de un chull mide más del doble de alto que la mayoría de los adultos. A pesar de su lentitud, llevan domesticados desde tiempos inmemoriales. Su resistencia, fuerza y capacidad para soportar las altas tormentas los convierten en la montura más popular para viajes largos.

CABALLO

Los caballos son extremadamente poco comunes en Roshar y generalmente son propiedad de nobles y otros individuos prósperos y de clase alta.

RYSHADIO

A veces denominados “la tercera esquirlada” junto con las hojas y las armaduras, los ryshadíos son una raza de caballo extremadamente rara. Miden un promedio de veinte centímetros más que los caballos de otras razas, tienen cascos parecidos a la piedra que no requieren herraduras y pueden llevar a la batalla a un guerrero que viste armadura esquirlada, una hazaña que lastimaría o mataría a otros caballos.

Además, los ryshadíos parecen tener un vínculo simbiótico con los musispren, y sus ojos rebosan inteligencia y sapiencia. Un ryshadio elige a su jinete y rechaza a otros que intentan montarlo.

VEHÍCULOS

Los vehículos permiten viajar sobre el agua, o de forma más rápida o segura sobre la tierra. Casi todos los vehículos de Roshar están diseñados para resistir las altas tormentas.

La tabla Vehículos enumera los medios de transporte más comunes, incluido el tipo de vehículo, la velocidad de viaje y el coste de alquilar o comprar uno. La tarifa de alquiler te otorga el uso temporal del vehículo y te proporciona los animales o las personas necesarias para manejarlo. Si quieres comprar un vehículo, también deberás contratar personal para ello.

VEHÍCULOS

Vehículo	Tipo	Velocidad de viaje	Alquiler por día	Precio de compra
Carro de chulls	Terrestre	3 km/h	5 mc	500 mc
Barca de remos	Acuático	4,5 km/h a favor de corriente, 1,5 km/h a contracorriente	3 mc	250 mc
Navío mercante	Acuático	7,5 km/h	50 mc	10 000 mc
Barco de guerra	Acuático	12 km/h	250 mc	100 000 mc

FABRIALES

Los **fabriales** cumplen muchas funciones en las sociedades rosharianas, ya sea en forma de comodidades modernas como las vinculacañas, de reliquias antiguas como los moldeadores de almas o de avances tecnológicos como las semiesquiras. En algunas regiones, los fabriales son bastante comunes, mientras que en otras partes del mundo son especialmente raros.

Estos maravillosos dispositivos alimentados por luz tormentosa realizan una variedad de funciones. Un fabrial sencillo puede servir simplemente para calentar una casa, mientras que otros son artefactos valiosísimos que transforman unos materiales en otros.

Un fabrial se construye atrapando un spren dentro de una gema; el tipo de spren determina la función básica del fabrial, luego la gema se rodea de complejos entramados de metal para afinar sus efectos.

Los fabriales más complejos contienen múltiples gemas (y spren atrapados dentro de ellas).

ACTIVACIÓN DE FABRIALES

Las gemas, o gema, que se encuentran en el núcleo de un fabrial suelen estar cargadas con Investidura en forma de luz tormentosa, que alimenta sus efectos. Cada fabrial puede albergar una cierta cantidad de cargas (ver “Uso de objetos” al principio de este capítulo), que se determina durante la fabricación. Mientras al fabrial le queda al menos 1 carga, se considera Investido. Al igual que las esferas, las gemas del fabrial deben recargarse después de que se ha gastado su Investidura.

A menos que se especifique lo contrario, puedes usar la acción Interactuar para activar un fabrial que estás tocando. Un fabrial activado gasta 1 carga para producir su efecto, que permanece activo durante la duración especificada. El fabrial continúa gastando cargas hasta que lo tocas con ► para desactivarlo, o hasta que se queda sin ellas.

FABRIALES ÚNICOS

Más allá de los fabriales comunes de la sección que sigue, muchos fabriales de vanguardia llevan esta tecnología al límite. Estos dispositivos experimentales producen efectos que la gente nunca soñó que fueran posibles a través de la tecnología. Algunos imitan las capacidades de las potencias Radiantes, mientras que otros miniaturizan fabriales más grandes. Solo puedes adquirir uno de estos fabriales únicos encontrándolo o recibéndolo como obsequio, o, en el caso de personajes inventivos, creándolo (consulta “Invención de fabriales únicos” más adelante en este capítulo).

FABRIALES COMUNES

Los fabriales de la tabla Fabriales comunes se producen o se usan con regularidad en Roshar. Algunos se consideran comunes e incluso mundanos (aunque suelen ser caros). Se pueden comprar y usar de forma muy similar a los demás objetos que aparecen en este capítulo.

FABRIALES COMUNES

Nombre	Cargas	Peso	Precio de compra
Alertador	5	500 g a 5 kg	500 mc
Atractor	5	4 kg	750 mc
Brazalete emocional	3	100 g	200 mc
Calorial	5	500 g a 5 kg	50 a 500 mc
Dolorial (aumentador)	3	500 g	750 mc
Dolorial (reductor)	3	500 g	750 mc
Drenador	2	250 g	1000 mc
Moldeador de almas	5	2,5 kg	Solo recompensa
Reloj fabrial	3	1 kg	200 mc
Repulsor	5	4 kg	1500 mc
Sillalibre	—	6 kg	Gratis u 800 mc
Supresor	2	500 g	Solo recompensa
Vinculacañas (1 par)	3	500 g cada una	100 mc

Alertador (5 cargas). Mientras está activo, un alertador detecta la presencia de personas u objetos que se acercan y parpadea si están dentro de un radio determinado. Cuando se fabrica un alertador, el creador establece su radio y puede ajustarlo para detectar personas concretas, materiales determinados, el uso de ciertas potencias y alertas similares. Un alertador gasta 1 carga por cada día que está activo.

Atractor (5 cargas). Cada atractor está en sintonía con una Esencia o material en particular, como el agua, el humo u otra Esencia. Mientras está activado, este fabrial tira débilmente del material con el que está en sintonía dentro de un radio específico. Tanto el material que atrae como el radio se determinan durante el proceso de manufactura. El atractor atrae su material a una velocidad de 0,3 metros por ronda, pero esto no tendrá efecto alguno sobre nada que lleve puesto o transporte un personaje. Un atractor gasta 1 carga por cada hora que está activo.

Brazalete emocional (3 cargas). Los brazaletes emocionales parpadean o cambian de color en presencia de diferentes emociones. El portador del brazalete podrá gastar 1 carga como ► para obtener una ventaja en una prueba de Perspicacia contra un personaje que se encuentre a 3 metros o menos.

Calorial (5 cargas). Comúnmente conocidos como calentadores, los calorales generan calor. Puedes usar una acción de Interacción para activarlo o para ajustar el radio y la intensidad del calor que emite, lo cual permite distintos usos, como calentar suavemente los alrededores o cocinar alimentos. Si un personaje toca la gema mientras el calorial está activo, sufre 1d6 de daño por energía.

El calorial gasta cargas según la temperatura a la que está configurado. Para un calor ambiental confortable, gasta 1 carga por cada día que está activo. Para lograr temperaturas lo suficientemente altas para llevar a cabo actividades como cocinar o trabajar el hierro, gasta 1 carga por cada hora que esté activo.

Dolorial (aumentador; 3 cargas). El dolorial aumentador incrementa la sensación de dolor del objetivo. Es un arma cuerpo a cuerpo que utiliza la habilidad Armamento ligero y causa 1d6 de daño vital. Con un impacto, puedes gastar 1 carga para añadir tu modificador de habilidad al daño una vez más.

Dolorial (reductor; 3 cargas). El dolorial reductor disminuye la sensación de dolor de su portador: antes de sufrir daño, puedes usar  y gastar 1 carga para reducir el daño en 1d4.

Drenador (2 cargas). Los fabriales drenadores pueden drenar parcialmente la luz tormentosa de las gemas infusas para alterar la fuerza de su brillo; esto se hace principalmente con fines estéticos. Puedes usar una acción de Interacción para tocar este fabrial con un objeto o personaje Investido o infuso. Si el fabrial no está completamente cargado, el objetivo pierde 1 punto de Investidura o carga, y este fabrial obtiene 1 carga. Si el objetivo es un personaje reticente (o un objeto que lleva puesto o sostiene), debes superar una prueba de Agilidad contra la Defensa física de dicho personaje; si fallas, no drenas al objetivo y no puedes volver a intentarlo durante 1 minuto. Una vez que el fabrial está completamente cargado, se puede vaciar usando un diapasón, haciendo que un Radiante absorba su Investidura (y recupere la misma cantidad de Investidura), o permitiendo que la Investidura se desgaste en el transcurso de 5 días.

Moldeador de almas (5 cargas). Los moldeadores de almas imitan la potencia Radiante de la Transformación, más comúnmente llamada moldeado de almas. Sin embargo, a diferencia de los Radiantes, la gran mayoría de fabriales moldeadores de almas solo pueden convertir materiales en una sola Esencia. Por ejemplo, un moldeador de almas de piedra puede convertir agua, madera o incluso aire en piedra, pero no puede hacer lo contrario.

Cuando tocas un objeto que quieres transformar con el moldeador de almas y luego das un golpecito a una de las tres gemas del fabrial, puedes activar la potencia de Transformación (consulta el capítulo 6) usando sus reglas normales y tiempo de activación habituales, con los siguientes cambios:

- ♦ En lugar de Investidura, puedes gastar cargas del moldeador de almas para la potencia.
- ♦ No necesitas una mano libre, pero debes sostener el moldeador de almas en la mano.
- ♦ El moldeador de almas solo puede transformar materiales en la única Esencia a la que está vinculado.
- ♦ Si no tienes grados en Transformación, el tamaño máximo de tu potencia es Pequeño (0,75 metros).
- ♦ Al realizar una prueba de Transformación, puedes usar tu modificador de Transformación (si dispones de esa habilidad) o tu valor de atributo de Voluntad (sin ningún grado en habilidades).

ALERTADOR



RELOJ
FABRIAL



BRAZALETE
EMOCIONAL



CALORIAL



Si un personaje no Radiante practica el tiempo suficiente con un moldeador de almas, la DJ puede permitirle invertir grados en la habilidad Transformación al subir de nivel, pero sigue necesitando el fabrial para usar la potencia.

Los moldeadores de almas contienen tres gemas que necesitan para funcionar. La gran cantidad de Investidura que se utiliza para su funcionamiento puede hacer que estas se agrieten. La DJ puede gastar  derivados del uso del moldeador de almas para hacer que una de las gemas se rompa. Antes de que el fabrial pueda usarse de nuevo, hay que reemplazar la gema dañada; hacerlo requiere varias horas de trabajo por parte de alguien con la pericia especializada en Manufactura de fabriles.

Reloj fabrial (3 cargas). Los relojes fabriles más grandes pueden anunciar la hora cuando se montan en un edificio, mientras que las versiones más pequeñas se pueden usar como joyas que permiten que su portador sepa la hora exacta. Ambos tipos gastan 1 carga por cada 5 días que están activos.

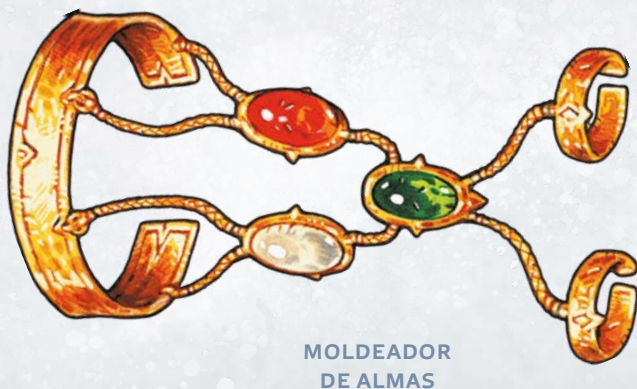
Repulsor (5 cargas). Cada repulsor está en sintonía con una Esencia o material en particular, como el agua, el humo u otra Esencia. Mientras está activado, este fabrial empuja débilmente el material con el que está en sintonía dentro de un radio específico. Tanto el material que repele como el radio se determinan durante el proceso de manufactura. Si el repulsor es más pesado, aleja el material con el que está en sintonía a una velocidad de 0,3 metros por ronda, hasta que queda fuera del radio de afectación. Si el material es más pesado, el repulsor se empuja a sí mismo, alejándose del material. Este fabrial no tiene efecto alguno sobre nada que lleva puesto o transporta un personaje. Un repulsor gasta 1 carga por cada hora que está activo.

Sillalibre (cargas ilimitadas). Las sillalibres son dispositivos de movilidad que levitan y se mueven al activar componentes fabriles. Si bien están disponibles para su compra, los personajes discapacitados pueden obtener uno

de forma gratuita y no tienen que realizar un seguimiento de las cargas. Quien opera la sillalibre tiene el mismo valor de movimiento que otros personajes (consulta “Velocidad” en el capítulo 3) y activarla no requiere ninguna acción.

Supresor (2 cargas). Los supresores son réplicas especializadas de una construcción mucho más grandiosa en el corazón de Urithiru, la ciudad-torre de los Caballeros Radiantes. Cuando se activa, este fabrial suprime el uso de potencias en un radio de 9 metros. El supresor puede cargarse con diferentes tipos de luz, cada uno de los cuales afecta a diferentes potenciadores: cuando está infuso con luz tormentosa, detiene a los usuarios de luz del vacío, y cuando está infuso con luz del vacío, hace lo propio con los usuarios de luz tormentosa. Los personajes afectados en su radio no pueden usar potencias ni invocar hojas esquirladas o armaduras esquirladas Radiantes. Los Radiantes del Cuarto Ideal o superior pueden intentar superar esta limitación, haciendo una prueba CD 20 al comienzo de cada ronda usando la habilidad de potencia apropiada (no requiere acción); si tienen éxito, pueden usar una acción de esa potencia durante esa ronda. Un supresor gasta 1 carga por cada hora que está activo.

Vinculacañas (3 cargas). Las vinculacañas vienen en parejas y están unidas entre sí, lo cual permite que los portadores de cada una se comuniquen a través de largas distancias. Cada vinculacaña es un utensilio de escritura con un rubí infuso en la parte superior. Cuando un portador gira el rubí para activarlo, su vinculacaña hace que el rubí de la otra parpadee, lo que indica que se solicita establecer la comunicación. Cuando el otro portador está listo, gira el rubí de su fabrial y los dos cálamos comienzan a moverse al unísono. Al turnarse para escribir, los portadores pueden mantener conversaciones por escrito. Ambas vinculacañas deben estar estacionarias para que funcionen, lo cual impide su uso en barcos, carruajes y situaciones similares. Un par de vinculacañas gasta 1 carga por cada 5 días que está activo.



MANUFACTURA

Los artesanos experimentados pueden **crear** objetos no Investidos para sí mismos, incluidas armas, armaduras, equipo e incluso creaciones más grandiosas como edificios u obras de arte.

PRERREQUISITOS DE MANUFACTURA

Solo puedes crear un objeto si dispones de una pericia relevante para su fabricación. Por ejemplo, para manufacturar una espada larga, necesitas tener pericia en Fabricación de armas o en Espada larga.

Si solo dispones de una pericia amplia (como Fabricación de armas), puedes fabricar objetos relevantes con ella, pero el usuario del objeto no puede beneficiarse de los rasgos de experto de dichos objetos en combate.

MANUFACTURA DE OBJETOS CORRIENTES

Si cuentas con la pericia necesaria, elige un objeto no investido con un precio de las tablas Armas, Armaduras o Equipo. A discreción de la DJ, también puedes crear otros objetos no investidos. Usa los siguientes pasos para fabricar el objeto elegido:

1. Consigue los materiales necesarios.
2. Realiza una prueba de Manufactura.
3. Aplica las mejoras o inconvenientes.

PASO 1: CONSIGUE LOS MATERIALES

Para los objetos no Investidos, se supone que puedes conseguir fácilmente el metal, la madera, la cortezapizarra o las materias primas que necesitas para manufacturar el objeto, si dispones de acceso a una red de comercio común o a cualquier otro tipo de mercado.

Coste de los materiales. El coste de adquirir las materias primas equivale a la mitad del valor normal del objeto que estás creando.

Herramientas e instalaciones. Además, necesitas acceso a las herramientas e instalaciones adecuadas para fabricar el objeto. Esto queda a criterio de la DJ en función de las características específicas del objeto. Es posible que puedas fabricar una ganzúa rápida solo con tus manos, pero una espada afilada requiere acceso a una forja y a un yunque. Si tus herramientas e instalaciones son deficientes, podrías sufrir una desventaja en tu prueba de Manufactura durante el paso 2.

PASO 2: REALIZA UNA PRUEBA DE MANUFACTURA

Cuando tienes todos los materiales necesarios, es hora de fabricar el objeto durante un periodo de reposo (consulta “Reposo” en el capítulo 9).

Tiempo empleado. Al manufacturar, normalmente puedes producir el equivalente a 100 marcos en una jornada laboral. Por ejemplo, un mandoble que cuesta 200 marcos requiere 2 jornadas laborales, mientras que una ganzúa que cuesta 5 marcos solo requiere una fracción de una jornada laboral. Sin embargo, este tiempo puede verse modificado por Oportunidades o Complicaciones durante el proceso de manufactura: cada Oportunidad que obtienes en la prueba reduce el tiempo de creación del objeto en un 25%, mientras que cada Complicación lo aumenta en la misma cantidad.

Prueba de Manufactura. Cuando estés listo para comenzar a fabricar, haz una prueba de Manufactura y sube la apuesta. A discreción de la DJ, puedes obtener una ventaja en esta prueba si cuentas con herramientas o instalaciones excepcionales, o puedes sufrir una desventaja si tus herramientas o instalaciones son deficientes.

Consulta la tabla Prueba de Manufactura para objetos para determinar cómo afecta el resultado de tu prueba a tu creación. Y si sacas una Oportunidad o sufres una Complicación, no olvides modificar el tiempo de manufactura como se describe en “Tiempo empleado”.

PRUEBA DE MANUFACTURA PARA OBJETOS

Resultado	Calidad del objeto
1 a 5	Fracaso absoluto. A pesar del tiempo y esfuerzo dedicados, no consigues producir nada útil. Debes volver a empezar de cero. No queda nada de tu primer intento: todos los materiales se han gastado durante el experimento.
6 a 10	Creación chapucera. La creación de este objeto resulta inusualmente complicada. Llegas a crear el objeto, aunque no tiene ninguna mejora y sí un inconveniente.
11 a 20	Creación típica. La manufactura del objeto ha salido tal y como se esperaba. Creas el objeto con una mejora y un inconveniente.
21 a 25	Creación de calidad. ¡Todo sale a pedir de boca! Creas el objeto con dos mejoras y un inconveniente.
26 o más	¡Creación excepcional! Mientras creabas el objeto haces un gran descubrimiento. Creas el objeto con tres mejoras y ningún inconveniente.

PASO 3: APLICACIÓN DE MEJORAS E INCONVENIENTES

Por cada mejora que has obtenido a raíz de la prueba de Manufactura, elige una mejora de la tabla Mejoras e inconvenientes de objetos. Si la DJ lo aprueba, eres libre de sugerir tus propias ideas creativas. Si has obtenido dos o más mejoras, puedes elegir (si quieres) de la siguiente sección, “Características avanzadas de objetos”.

Por cada inconveniente obtenido, tira un d6 en la misma tabla para determinar un inconveniente de manera aleatoria. En determinadas situaciones, la DJ también podría decidir asignarte un inconveniente creativo.

MEJORAS E INCONVENIENTES DE OBJETOS

d6	Mejora	Inconveniente
1	Logras salvar material suficiente de los restos como para crear algo más. El objeto que acabas de fabricar no tiene coste alguno.	El proceso requiere mucha más materia prima de lo esperado. Crear este objeto cuesta el doble.
2	Si vendes el objeto, o lo fabricas en público, la exquisitez de la pieza hace que otros artesanos y compradores alaben tus virtudes.	Dañas por accidente las herramientas o las instalaciones. Dependiendo de quienes fueran los propietarios, te podría costar valiosos marcos o dañar tu reputación.
3	Tu objeto es mucho más ligero de lo normal. Reduce su peso a la mitad.	Tu objeto es mucho más voluminoso de lo normal. Duplica su peso.
4	El objeto es resistente. Ignora los efectos de Complicación que puedan hacer que se rompa o que quede dañado.	El objeto es delicado. Una Complicación en cualquier prueba en la que se esté usando, hará que se rompa.
5	El objeto es increíblemente bello e impresiona a todo el mundo.	El objeto es un adefesio y hace daño a la vista.
6	Tu objeto te ha otorgado reconocimiento entre eruditos y fervorosos; atraes la atención de un posible patrocinador (consulta “Recompensas” en el capítulo 9).	Tu objeto ha puesto celosos a varios eruditos y fervorosos, lo cual tendrá un impacto negativo sobre ti en el futuro.

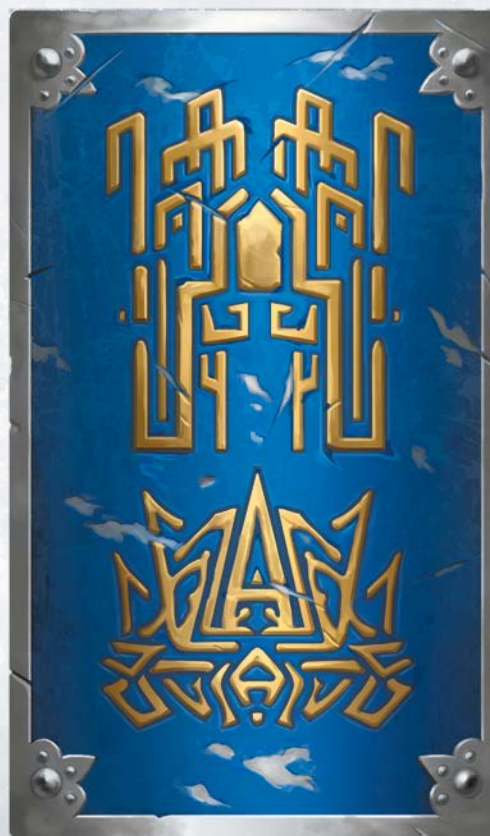
Los armeros verdaderamente hábiles consideran que el moldeado de almas es un atajo fácil.

CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE OBJETOS

En circunstancias excepcionales, los artesanos pueden generar hasta tres mejoras durante el proceso de manufactura. En tal caso, puedes optar por gastar dos de ellas para aplicar una característica de tu elección de la tabla Características avanzadas de objetos en lugar de elegirla de la tabla Mejoras e inconvenientes de objetos.

CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE OBJETOS

Característica	Efecto
Adornado	Si el objeto es una armadura, obtiene Presentable como rasgo de experto gracias a las florituras artísticas que le añades.
Compartimento oculto	El objeto cuenta con un compartimento de almacenaje que puede albergar otro objeto cuyo tamaño es, como mucho, una cuarta parte del original.
Diseño letal	Si el objeto es un arma, cuando un personaje hace una tirada de lesión provocada por esta arma, resta 3 al resultado.
Equilibrio perfecto	Si el objeto tiene el rasgo Voluminosa, reduce su valor en 1. Además, si el objeto es un arma, obtiene Defensiva como rasgo de experto.
Arma no convencional	Si el objeto es un arma, obtiene Discreta como rasgo de experto. Si el objeto no es un arma ni una armadura, se puede usar como arma improvisada sin el rasgo Frágil.



MANUFACTURA DE FABRIALES COMUNES

Aunque los métodos para crear ciertos fabriales se han perdido con el tiempo (ver la sección “Spren muertos”), los artesanos que dedican la investigación y delicadeza suficientes pueden crear la mayoría de los fabriales modernos. Este proceso requiere conocimientos mucho más especializados y un trabajo manual preciso que la elaboración de un objeto mundano pero, por lo demás, sigue pasos similares.

Cada fabrial requiere una gema cortada específicamente para ese propósito, rodeada de un delicado entramado de metal y otros materiales para ajustar la función del dispositivo. No obstante, lo que se encuentra dentro de dicha gema es todavía más importante. Parte del proceso de manufactura de un fabrial implica atraer a un spren de un tipo específico y atraparlo dentro de la gema. Este spren proporciona al fabrial su funcionalidad, y debe ser atraído con algo que apele a su naturaleza singular.

PASOS PARA CREAR FABRIALES

Podrás manufacturar cualquier fabrial cuyo precio figure en la tabla Fabriales comunes que aparece antes en este capítulo. Para ello, sigue las reglas de fabricación estándar de la sección anterior “Manufactura de objetos corrientes”, pero debes contar con la pericia Manufactura de fabriales o para el fabrial específico que estás creando.

Aunque los fabriales comunes requieren gemas, estas se adquieren fácilmente como parte de las materias primas que compras en el paso 1 del proceso de manufactura. De manera similar, el proceso para atraer a un spren y fabricar un fabrial común está bien documentado, por lo que no necesitas realizar una prueba adicional para atrapar al spren. (Sin embargo, como se describe en la sección que sigue, fabricar fabriales únicos requiere materiales especiales y una prueba adicional).

MEJORAS DE FABRIAL

Al igual que con la creación de otros objetos, si la prueba de Manufactura de tu fabrial aporta dos mejoras, puedes usarlas para elegir una característica avanzada. En ese caso, puedes elegir de la sección “Características avanzadas de objetos” de más arriba o puedes elegir una de las opciones de la subsección “Características avanzadas de fabriales” en “Invención de fabriales únicos”, a continuación.

INVENCION DE FABRIALES ÚNICOS

Los artífabrianos más vanguardistas suelen dedicar sus esfuerzos a experimentar con fabriales que no se conocen o que solo existen en laboratorios enclaustrados como

prototipos. Algunas de estas tecnologías experimentales combinan efectos existentes de formas innovadoras, mientras que otras incluso replican los efectos de los potenciadores. Un personaje emprendedor puede intentar crear un dispositivo de este tipo, pero inventar estos fabriales únicos sigue reglas especiales que van más allá de la manufactura de objetos básicos.

En general, los fabriales únicos solo están disponibles para personajes que seleccionan talentos del camino de Erudito (Artífabriano), o para personajes que obtienen gemas especiales como recompensa (consulta “Fabriales y gemas de alta calidad” en el capítulo 8).

Para crear un fabrial de tu elección, sigue estos pasos:

1. Elige el efecto deseado.
2. Consigue los materiales necesarios.
3. Atrapa un spren.
4. Haz una prueba de Manufactura.
5. Aplica las mejoras o inconvenientes.

PASO 1: ELIGE EL EFECTO

Para inventar un fabrial único, primero debes decidir qué quieres lograr con él. Puedes elegir un efecto de fabrial de los que aparecen en la tabla Efectos de fabriales únicos más adelante en esta sección (si el efecto elegido es de un rango igual o inferior al de la gema que usarás para crearlo). Cada efecto indica el número total de cargas que tendrá el fabrial, junto con su rango, que afecta el gasto y la dificultad de crear el dispositivo.

Las personas emprendedoras pueden sugerir nuevos efectos de su propia creación, y se anima a las DJ aventureras a colaborar con ellas para llegar a un acuerdo que esté más o menos equilibrado.

Todos los fabriales únicos que creas siguen las reglas estándar de los fabriales (consulta “Fabriales” antes en este capítulo).

PASO 2: CONSIGUE LOS MATERIALES

Al igual que ocurre con la manufactura de otros objetos, se presupone que puedes adquirir la mayoría de las materias primas que necesitas para tu fabrial. El coste de estos materiales depende del nivel de efecto que hayas elegido en la tabla Efectos de fabriales únicos:

- ♦ **Rango 1:** 100 marcos
- ♦ **Rango 2:** 200 marcos
- ♦ **Rango 3:** 400 marcos
- ♦ **Rango 4:** 800 marcos

Este coste de material incluye todos los metales raros, pero no un componente clave: la gema.

LA GEMA DEL FABRIAL

La **gema** necesaria para estos fabriles vanguardistas es mucho más especializada que las que se necesitan para las vinculacañas. No se trata de una gema común procedente de un marco o de un broam, sino de una gema grande especialmente tallada para este propósito. Estas gemas son objetos increíblemente raros que no se pueden comprar habitualmente en un mercado. Al contrario, adquirir una gema capaz de hacer un fabrial único es una tarea digna de una de las metas de tu personaje (consulta el capítulo 8). Durante tus aventuras, es posible que puedas adquirir una gema de este tipo de un patrocinador adinerado. Incluso podrías cortar una después de extraerla del corazón de un abismoide, pero no puedes obtenerla de tu mercader local.

Tu gema solo se puede usar para crear un fabrial del rango de dicha gema o inferior (como se muestra en la tabla Efectos de fabriles únicos). La mayoría de las gemas obtenidas como recompensa son del mismo rango que tu personaje actual, aunque esto queda a discreción de la DJ.

Cada gema se puede utilizar para crear un único fabrial; una vez usada, no se puede reutilizar.

PASO 3: ATRAPA A UN SPREN

Antes de poder construir el dispositivo que rodea la gema, tu fabrial requiere otro paso delicado: atraer y atrapar al spren. Este puede ser un proceso complicado que requiere varios intentos. Cada intento de atraer a un spren requiere 1 día de actividad de tiempo de reposo (ver “Reposo” en el capítulo 9).

Para capturar a un spren, necesitas la gema que puede atraparlos, conocimiento específico del spren que estás buscando y conocimiento de lo que lo atrae y lo cautiva el tiempo suficiente como para capturarlo. Cuando dispongas de estos elementos y estés listo para atrapar un spren, haz una prueba de Saber, con una CD determinada por el rango del efecto que has elegido de la tabla Efectos de fabriles únicos:

- ♦ **Rango 1:** CD 15
- ♦ **Rango 2:** CD 20
- ♦ **Rango 3:** CD 25
- ♦ **Rango 4:** CD 30

Si tienes éxito, capturas al spren y procedes al paso siguiente. Si fallas, deberás volver a intentar capturarlo otro día, hasta que lo consigas o te rindas.

UN FABRIAL
PERSONALIZADO



METALES DE FABRIALES

Al manufacturar fabriles, no tienes que preocuparte por los detalles de qué metales usas y ni de cómo los fabricas. Sin embargo, es posible que quieras enriquecer el relato que cuentas sobre tus fabriles y su funcionamiento (o mal funcionamiento). Si es así, es bueno saber que cada metal tiene un efecto diferente sobre los spren y la funcionalidad de los fabriles:

- ♦ El **acero** puede repeler ciertas sustancias o ajustar la polaridad de un fabrial.
- ♦ El **aluminio** puede bloquear la conexión entre spren, afectando la forma en la que interactúan los spren unidos o cómo reaccionan los spren a los pensamientos conscientes.
- ♦ El **bronce** puede mejorar la capacidad de un spren para detectar ritmos o recibir pensamientos.
- ♦ El **cobre** puede permitir que un fabrial conduzca energía o transmita pensamientos.
- ♦ El **estaño** puede hacer que el fabrial disminuya un atributo o una fuente de energía.
- ♦ El **hierro** puede atraer ciertas sustancias o ajustar la polaridad de un fabrial.
- ♦ El **latón** puede atenuar la intensidad de la manifestación de un spren.
- ♦ El **peltre** puede hacer que el fabrial aumente un atributo o una fuente de energía.
- ♦ El **zinc** puede aumentar la intensidad de la manifestación de un spren.

SPREN MUERTOS

Algunos de los objetos más poderosos de Roshar, como los moldeadores de almas, las armaduras esquirladas y las hojas esquirladas, no fueron creados por la tecnología, sino por el sacrificio de antiguos spren. Aunque estos objetos se presentan junto con las otras armas o fabriles en sus secciones correspondientes, son mucho más excepcionales y sus métodos de manufactura se han perdido en el tiempo. Estos objetos legendarios no se pueden comprar o fabricar como si nada; los personajes deben obtenerlos como recompensa (ver capítulo 8).

PASO 4: HAZ UNA PRUEBA DE MANUFACTURA

Una vez que captures al spren, podrás realizar y resolver una prueba de Manufactura. Esto requiere un día de reposo por cada rango de fabrial a crear. Sin embargo, este periodo puede verse modificado por Oportunidades o Complicaciones durante el proceso de elaboración: cada Oportunidad que obtengas durante la prueba de Manufactura reduce el tiempo de creación en un 25%, mientras que cada Complicación que sufres lo aumenta en la misma cantidad.

Haz una prueba de Manufactura y sube la apuesta. Consulta la tabla Prueba de Manufactura para fabriales para determinar cómo afecta a tu elaboración el resultado de la prueba.

PASO 5: APLICACIÓN DE MEJORAS E INCONVENIENTES

Por cada mejora que hayas obtenido como parte de la prueba de Manufactura, elige una mejora que aparezca junto al efecto fabrial que hayas elegido (de la sección “Efectos de fabriales únicos”) o cualquier mejora que cumpla los requisitos de la tabla Mejoras e inconvenientes para fabriales. Si has obtenido dos mejoras, puedes elegir (si quieres) de la sección “Características avanzadas de fabriales”.

Por cada inconveniente que hayas sufrido, podrás elegir el que aparece junto a tu fabrial elegido, o tirar un d8 en la

tabla Mejoras e inconvenientes para fabriales para determinar un inconveniente de manera aleatoria (si el requisito que aparece no se corresponde con tu fabrial, repite la tirada). La DJ también puede decidir asignarte un inconveniente creativo o inventarse otra cosa para una de tus Complicaciones.

PRUEBA DE MANUFACTURA PARA FABRIALES

Resultado	Calidad del objeto
1 a 5	Fracaso absoluto. A pesar del tiempo y esfuerzo dedicados, no consigues producir un fabrial útil. Debes volver a empezar de cero. La gema del núcleo del fabrial sigue intacta, pero pierdes el resto de materiales y también al spren que habías capturado.
6 a 10	Creación chapucera. La creación de este fabrial te lleva un día adicional, y el proceso resulta inusualmente complicado. Llegas a crear el fabrial con un efecto, ninguna mejora y un inconveniente.
11 a 20	Creación típica. La manufactura ha salido tal y como se esperaba. Creas el fabrial con un efecto, una mejora y un inconveniente.
21 a 25	Creación de calidad. ¡Todo sale a pedir de boca! Creas el fabrial con un efecto, dos mejoras y un inconveniente.
26 o más	¡Creación excepcional! Mientras creabas el fabrial haces un gran descubrimiento. Creas el fabrial con un efecto, tres mejoras y ningún inconveniente.

MEJORAS E INCONVENIENTES PARA FABRIALES

d8	Inconvenientes generales	Mejoras generales	Requisitos
1	Mermado. Los ataques realizados con este fabrial sufren una desventaja.	Amplificado. Los ataques realizados con este fabrial obtienen una ventaja.	Solo se puede aplicar a fabriales con los que se puede atacar.
2	Delicado. La DJ puede gastar  para desactivar el fabrial hasta que sea reparado con una prueba de Manufactura CD 15.	Fiable. Cuando realices pruebas con este fabrial, ignora la primera  que saques en cada escena. Cuando sucede, no obtienes ninguna bonificación por ello.	Solo se puede aplicar a fabriales que requieren pruebas de ataque o de habilidad.
3	Peligroso. La DJ puede gastar  para hacer que el fabrial os inflija 1d6 de daño a ti y a los personajes situados a 1,5 metros.	Bien ajustado. Puedes gastar  para recuperar  puntos de concentración.	Solo se puede aplicar a fabriales que requieren pruebas de ataque o de habilidad.
4	Ineficiente. Cuando sacas una  cuando estás a menos de 1,5 metros del fabrial activado, la DJ puede usarla para que gaste una carga adicional.	Eficiente. Cuando sacas una  al estar a menos de 1,5 metros del fabrial activado, puedes usarla para recuperar una carga.	Solo se puede aplicar a fabriales que gastan cargas.
5	Baja capacidad. Reduce las cargas máximas del fabrial en 1.	Alta capacidad. Aumenta las cargas máximas del fabrial en 1.	Solo se puede aplicar a fabriales que gastan cargas.
6	Alcance corto. El alcance del fabrial se reduce a la mitad.	Alcance largo. El alcance del fabrial se duplica.	Solo se puede aplicar a fabriales que tienen un alcance o radio de acción.
7	Más lento. Reduce el valor de movimiento del efecto en un 50%.	Más rápido. Aumenta el valor de movimiento del efecto en un 50%.	Solo se puede aplicar a fabriales que te otorgan un valor de movimiento o hacen que te desplaces.
8	Menos dañino. Reduce el daño infligido o sanado en una magnitud de dado (por ejemplo, reduciendo un d20 a un d12).	Más dañino. Aumenta el daño infligido o sanado en una magnitud de dado (por ejemplo, incrementando un d4 a un d6).	Solo se puede aplicar a fabriales que infligen daño o lo sanan.

CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE FABRIALES

En circunstancias excepcionales, los artífices pueden generar dos mejoras durante el proceso de manufactura.

Cuando esto sucede, puedes optar por gastar ambas mejoras para aplicar una característica de tu elección de la tabla Características avanzadas de fabriles.

CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE FABRIALES

Característica	Efecto
Capacidad expandida	Si el fabrial tiene cargas, aumenta su número máximo en 3.
Zona amplia	Si el fabrial tiene un ataque u otro tipo de efecto que se aplica a un objetivo, podrás gastar 2 puntos de concentración para hacer que afecte a cada enemigo, aliado o personaje situado a 1,5 metros de tu objetivo. Si estás dentro del alcance, podrás elegir que te afecte a ti también, junto con tus aliados.
Cerrojo de seguridad	El fabrial solo puede ser utilizado por personajes que conocen el mecanismo de seguridad (por ejemplo, un botón escondido que se debe pulsar, o una palanca secreta que hay que activar). Al crear el fabrial, decides cómo es dicho mecanismo.
Activación rápida	Una vez por escena, el usuario del fabrial puede gastar 1 punto de concentración para reducir el coste de activación en acciones en ► (o, si ya es ►, pasa a ser ►).
Activación programada	Al usar la acción Prepararse con el fabrial, puedes activar un mecanismo de temporizador interno para un intervalo a elegir (por ejemplo, 1 ronda, 1 minuto o 1 hora). Después de haber transcurrido dicho intervalo, el fabrial se activa (o se desactiva si ya estaba activo).
Efecto adicional (solo fabriles únicos)	Añade un efecto de fabrial único al fabrial. Debes gastar una gema adicional del rango del efecto para añadirlo. Ambos efectos llevan la cuenta de sus cargas por separado.



El guante quedó fijado. Liberó uno de los pesos lejanos y, muy poco a poco, relajó el puño para que aquel peso empezara a descender despacio. Navani se elevó.

EFFECTOS DE FABRIALES ÚNICOS

Esta sección presenta los efectos que puedes seleccionar para tu fabrial único. La tabla los enumera por rango y, a continuación, el texto que sigue describe los efectos en orden alfabético.

EFFECTOS DE FABRIALES ÚNICOS

Rango	Tipo	Cargas
1	Compresor	3
1	Cremial	5
1	Cultivador	3
1	Vínculorial (zona)	3
1	Vínculorial (uno mismo)	5
2	Acelerador	3
2	Ascensor	5
2	Aumentador de armadura	2
2	Dolorial (aumentador / reductor)	3
2	Drenador	5
2	Lumirial	3
2	Proyectil	5
2	Vidarial	3
3	Alterador	4
4	Fabrial de potencia	4

ACELERADOR

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial reduce la fricción de tu cuerpo. Como ►, gasta 1 carga para moverte hasta tu valor de movimiento en línea recta.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. Debes hacer una prueba de Agilidad CD 15 cada vez que usas este fabrial. Si la fallas, quedas Tumbado al final de tu movimiento.

Mejora. Cuando usas este fabrial no estás obligado a moverte en línea recta.

ALTERADOR

Efecto de fabrial único de rango 3

Este fabrial desintegra objetos con un toque. Como ►, gasta 1 carga para tocar con este fabrial un objeto Pequeño (0,75 metros). Si ese objeto no está supervisado, lo destruyes. Si lo sostiene o transporta un personaje, debes hacer una prueba de Agilidad contra su Defensa física, y destruyes el objeto si la superas. No puedes usar este fabrial con objetos Investidos o infusos.

Cargas. Tiene 4 cargas.

Inconveniente. Solo puedes declarar como objetivo objetos no supervisados.

Mejora. También puedes usar este fabrial contra personajes. Con ►, gasta 2 cargas para realizar un ataque de Disciplina contra la Defensa espiritual de un objetivo que esté en tu cercanía. Tira 2d6 de daño espiritual.

ASCENSOR

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial te impulsa por el aire. Como ►, gasta 1 carga para activarlo y obtener un valor de vuelo de 9 metros hasta el final de tu siguiente turno. Si al fabrial aún le quedan cargas después de que finalice tu valor de vuelo, podrás usar ► (sin gastar cargas) para quedarte flotando donde estás o descender hasta el suelo. Si el fabrial se queda con 0 cargas mientras estás en el aire, caes y sufres daño de la manera habitual.

Cargas. Tiene 5 cargas.

Inconveniente. Para terminar de fabricar este fabrial, debes gastar 1.000 marcos adicionales para construir un complejo sistema de contrapesos unidos al ascensor. Una vez por día de uso, dichos contrapesos deben restablecerse para que el ascensor se pueda usar al día siguiente.

Mejora. Este fabrial también puede afectar a otros. Como ►, realiza una prueba de Agilidad contra la Defensa física de un objetivo en tu cercanía. En caso de impacto, gasta 1 carga para alejar con un empujón al objetivo hasta 9 metros en línea recta.

AUMENTADOR DE ARMADURA

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial mejora la fuerza de una pieza de armadura no Investida a la que está adherida permanentemente cuando se crea. Como ►, gasta 1 carga para aumentar el valor de desvío de la armadura en 2 hasta el final de la escena.

Cargas. Tiene 2 cargas.

Inconveniente. La armadura obtiene el rasgo Voluminosa [3] mientras el fabrial está activo.

Mejora. Puedes gastar una carga adicional para aumentar también la Defensa física en 1 hasta el final de la escena.

COMPRESOR

Efecto de fabrial único de rango 1

Este fabrial puede hacer que los objetos flexibles que toca se vuelvan rígidos. Como ►, haz una prueba de Agilidad contra la Defensa física de un objetivo en tu cercanía. Si la superas, podrás gastar 1 o más cargas para hacer que el objetivo quede Ralentizado y sufra una desventaja en todas las pruebas físicas durante esa misma cantidad de rondas.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. Al quedar Ralentizado de esta manera, la Defensa física del objetivo aumenta en 2.

Mejora. En lugar de quedar Ralentizado, el objetivo queda Inmovilizado.

CREMIAL

Efecto de fabrial único de rango 1

Este fabrial puede hacer que la piedra se vuelva tan blanda como el crem. Con ►, gasta 1 carga y elige una zona Mediana (1,5 metros) de piedra en tu cercanía, convirtiéndola en arcilla blanda. Al final de tu turno, el área vuelve a ser de piedra y los enemigos en ella deben conseguir Evitar peligro o quedan Inmovilizados (prueba de Atletismo CD 15 para escapar).

Cargas. Tiene 5 cargas.

Inconveniente. Hasta el final de tu próximo turno, cuando sufres una Complicación mientras estás a 1,5 metros o menos de la zona afectada por este fabrial, la DJ puede gastarla para hacer que tú también te hundas en la piedra y quedes Inmovilizado hasta el final de tu próximo turno.

Mejora. Este fabrial afecta una zona Grande (3 metros) en lugar de una Mediana.



CULTIVADOR

Efecto de fabrial único de rango 1

Este fabrial puede hacer que las plantas crezcan rápidamente. Con ►, gasta 1 carga para hacer que cualquier planta que toque crezca hasta un tamaño Mediano (1,5 metros). Estas plantas se pueden usar para bloquear la línea de efecto, crear barreras o cobertura, o crear algo por donde trepar.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. Cuando sacas ✨ mientras estás a 1,5 metros o menos de una planta afectada por este fabrial, la DJ puede gastarla para hacer que la planta crezca a tu alrededor. Quedas Retenido hasta que rompes la planta superando una prueba de Atletismo CD 12.

Mejora. Puedes hacer que las plantas lleguen a crecer hasta un tamaño Grande (3 metros).

DOLORIAL (AUMENTADOR/REDUCTOR)

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial almacena dolor y luego lo libera sobre un objetivo. Es un arma cuerpo a cuerpo que usa la habilidad Armamento ligero y causa 1d6 de daño vital. Si impactas, puedes gastar 1 carga para añadir tu modificador de habilidad al daño una vez más.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. La DJ puede gastar ✨ de este ataque para hacer que el fabrial pierda 1 carga y te inflija 1d6 de daño vital a ti.

Mejora. Antes de que sufras daño por parte de un enemigo, si este fabrial no está completamente cargado, puedes usar ➡ para reducir dicho daño en 1d6 y recuperar 1 carga.

DRENADOR

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial drena la luz tormentosa de esferas, otros fabriles e incluso Radiantes. Como ►, toca con este fabrial a un objeto o personaje Investido o infuso. Si el fabrial no está completamente cargado, el objetivo pierde 1 punto de Investidura o 1 carga, y el fabrial obtiene 1 carga. Una vez que está completamente cargado, el fabrial puede vaciarse con un diapasón, con un Radiante que recupera 1 punto de Investidura por carga, o permitiendo que la Investidura se desvanezca al cabo de 5 días.

Cargas. Tiene 5 cargas.

Inconveniente. Mientras llevas este fabrial, cuando sufres una Complicación en cualquier prueba que implica a otro objeto o personaje Investido, la DJ puede gastar ✨ para drenar 1 punto de Investidura de ese objeto o personaje.

Mejora. Este fabrial drena 2 puntos de Investidura en lugar de 1.

FABRIAL DE POTENCIA

Efecto de fabrial único de rango 4

Has descubierto cómo crear un fabrial que puede imitar la potenciación de los Radiantes. Cuando lo fabricas, elige una potencia Radiante. Puedes usar el fabrial para activar esa potencia, usando sus reglas y tiempo de activación habituales, con los siguientes cambios:

- ♦ Puedes gastar cargas de este fabrial en lugar de Investidura para la potencia.
- ♦ Si no tienes grados en la habilidad de potencia correspondiente, considera que tienes 1 grado cuando hay que determinar efectos.
- ♦ Al hacer una prueba, puedes usar la habilidad de potencia correspondiente (si la tienes) o tu valor de atributo de Voluntad (sin ningún grado en una habilidad).

Si tu personaje no Radiante practica con este fabrial el tiempo suficiente, la DJ puede permitirte, al subir de nivel, invertir grados de habilidad en la habilidad correspondiente, pero sin poder usar dicha habilidad si no dispones de este fabrial.

Cargas. Tiene 4 cargas.

Inconveniente. Solo tú puedes utilizar este fabrial.

Mejora. Si practicas con este fabrial, puedes elegir talentos del árbol de la potencia correspondiente cuando subes de nivel. No puedes usar dichos talentos sin este fabrial, pero puedes reemplazarlos mediante la actividad de periodo de reposo Autorreflexión, descrita en el capítulo 9.

LUMIRIAL

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial produce una deslumbrante explosión de luz o sonido. Como ►, haz una prueba de Engaño contra la Defensa cognitiva de un objetivo situado a 9 metros o menos. Si la superas, puedes gastar 1 carga para hacer que el objetivo pierda 3 puntos de concentración. Si fallas, puedes gastar 1 carga para hacer que pierda 1 punto de concentración. Si este fabrial reduce los puntos de concentración del objetivo a 0, este queda Desorientado hasta el final de tu siguiente turno.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. La DJ puede gastar ✨ derivados del uso de este fabrial para hacer que tú quedes Desorientado hasta el final de tu siguiente turno.

Mejora. Puedes gastar ⚡ derivados del uso de este fabrial para, además, infligir 1d6 de daño vital al objetivo.

PROYECTIL

Efecto de fabrial único de rango 2

Este dispositivo experimental utiliza una novedosa combinación de elementos fabriles para lanzar un proyectil a una velocidad increíblemente alta. Gasta 1 carga para usarlo como un arma a distancia [9/36] que usa la habilidad Armamento ligero, tiene el rasgo Mano secundaria y causa 1d10 de daño por golpe.

Cargas. Tiene 5 cargas.

Inconveniente. Tiene el rasgo Cargada [1].

Mejora. Puedes gastar una carga adicional para atacar a dos objetivos en lugar de uno.

VIDARIAL

Efecto de fabrial único de rango 2

Este fabrial sana heridas. Como ►, gasta 1 carga para curarte a ti mismo o a un objetivo en tu cercanía. El objetivo recupera 1d6 de salud.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. Usar este fabrial te cuesta ► en lugar de ►.

Mejora. Puedes gastar 1 carga para eliminar una lesión del objetivo (tú eliges si este efecto sustituye a la sanación original, o si quieres gastar 1 carga adicional para obtener ambos efectos).

VÍNCULATORIAL (UNO MISMO)

Efecto de fabrial único de rango 1

Este fabrial te permite pegar pies o manos a superficies, trepando por casi cualquier lugar con facilidad. Como ►, gasta 1 carga para activarlo, lo que te otorga la habilidad de trepar por cualquier superficie durante 1 ronda. Al trepar de esta manera no quedas Ralentizado, y puedes permanecer en el mismo lugar después de esa ronda sin gastar una carga adicional. Si el fabrial se queda sin cargas, te caes de la superficie y sufres daño por la caída de la manera habitual.

Cargas. Tiene 5 cargas.

Inconveniente. Al trepar de esta manera quedas Ralentizado.

Mejora. Como ►, haz una prueba de Agilidad contra la Defensa física de un objetivo en tu cercanía. En caso de impacto, gasta 1 carga para Inmovilizar al objetivo durante 1 ronda.

VÍNCULATORIAL (ZONA)

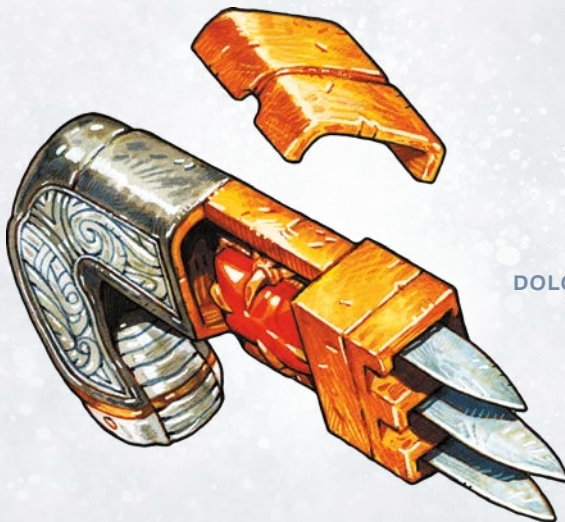
Efecto de fabrial único de rango 1

Este fabrial hace que todo lo que está cerca se adhiera al suelo. Como ►, gasta 1 carga para activarlo, lo que hace que todos los objetos y personajes (excepto tú) situados a 1,5 metros o menos queden inmovilizados. Hasta que se desactiva, el fabrial gasta 1 carga al inicio de cada uno de tus turnos.

Cargas. Tiene 3 cargas.

Inconveniente. También quedas Inmovilizado por el fabrial.

Mejora. El fabrial afecta a todo lo que se encuentra a 3 metros de él.



DOLORIALES





METAS Y RECOMPENSAS

A MEDIDA QUE TU PERSONAJE VIVE AVENTURAS EN Roshar, no solo creces subiendo de nivel (consultar “Progreso de los personajes” en el capítulo 1), sino también cumpliendo metas. Al hacerlo, obtienes recompensas que te otorgan objetos, relaciones o capacidades de gran poder.

Aunque todo el grupo puede estar trabajando para lograr un objetivo más amplio, cada meta y su recompensa posterior son personales para ti y tu historia. Un personaje podría estar tratando de obtener una hoja esquirlada en un duelo, preferiblemente contra su rival más feroz. Otro podría ser un Radiante que intenta encontrar las Palabras para jurar el Tercer Ideal de su orden. Otro podría estar tratando de ganarse el favor del misterioso Thaidakar, líder de los Sangre Espectral.

PROPÓSITO Y OBSTÁCULO

Aunque puedes perseguir muchas metas diferentes a lo largo de tus aventuras, siempre hay una fuerza impulsora que te empuja hacia adelante y una fuerza contra la que luchas. Estas fuerzas están representadas por tu propósito, que impulsa y motiva tus acciones, y por tu obstáculo, que te pone en dificultades.

Para algunas personas, el propósito y el obstáculo son dos caras de la misma moneda. Piensa en quién eres en tu mejor momento: ¿qué sucede si ese aspecto se lleva demasiado lejos? Quizás te sientas impulsado a salvar a otros, pero, mientras lo haces, ignoras tus propias necesidades y te agotas rápidamente. O puede que tu búsqueda de la verdad te lleve a despreciar a aquellos que ven el mundo de manera distinta a la tuya.

Tu propósito y tu obstáculo no te conducen directamente a las recompensas. Sin embargo, son la base de tu personalidad y te ayudan a elegir qué metas quieres perseguir, lo cual, a su vez, desbloquea poderosas recompensas. Cuando elijas tu propósito y obstáculo durante el paso 7 de la creación del personaje, ten en consideración las pautas que siguen.

PROPÓSITO

Tu **propósito** es tu necesidad principal. No puedes evitar encarnarlo y actuar en consecuencia y, si lo alimentas, puede convertirse en tu mayor fortaleza. ¿Qué es lo más importante e instintivo que quieres hacer con tu vida? ¿Salvar personas? ¿Impartir justicia? ¿Hacer un descubrimiento importante?

Elige un propósito que sea una fuerza impulsora constante en tu vida, no una meta concreta y alcanzable. Esto es intrínseco a tu personaje, completamente inmutable a menos que tu personaje atravesara una crisis importante o tenga una epifanía. Es probable que tu personaje no sea consciente de este propósito, pero tú (como persona que juega) sí lo conoces, y puedes usar esa información para tomar muchas de tus decisiones.

Puedes elegir cualquier propósito, pero recuerda que estás contando una historia colaborativa con otras personas. La historia se desarrollará mejor si tu personaje está motivado para emprender aventuras y permanecer con su equipo.

EJEMPLOS DE PROPÓSITOS

He aquí algunos ejemplos de propósitos que pueden impulsar tus aventuras en Roshar:

Salvar a los demás. Sientes una necesidad acuciante de defender a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

Buscar la verdad. Te impulsa una curiosidad innata que puede saciarse, aunque nunca apagarse por completo.

Esforzarte por alcanzar nuevas cotas. Deseas descubrir tus propios límites físicos o mentales y superarlos.

Encontrar la conexión. Te defines por tus conexiones con los demás y buscas intencionadamente a personas a las que cuidar y con las que rodearte.

Buscar justicia. En tu opinión, la injusticia es algo intolerable y aspiras a ver a quienes se aprovechan de los demás ser reprendidos debidamente.

Preservar la vida. Crees que toda vida tiene un valor intrínseco y actúas para preservar la mayor cantidad de ella posible.



“Así que hoy tus hombres y tú os sacrificasteis para comprarme dos mil seiscientas vidas sin precio. Y todo lo que tuve que hacer para reparar la deuda fue una sola espada sin precio. Yo diría que es una ganga”.



CÓMO USAR LOS PROPÓSITOS Y LOS OBSTÁCULOS

Los propósitos y los obstáculos no tienen reglas específicas, pero son fundamentales para tu personaje. A medida que te enfrentas a diferentes desafíos a lo largo del juego, tu personaje es puesto a prueba. A menudo, lo que tú, como persona que juega, ves como el enfoque “óptimo” es lo opuesto a lo que haría tu personaje para seguir su propósito, o quizá tu enfoque podría verse bloqueado por su obstáculo.

En estos momentos, intenta ponerte en la piel de tu personaje: acepta la elección menos óptima para ser más fiel a quién es. En estos casos, la DJ a menudo te recompensará subiendo la apuesta por jugar siendo fiel a tu personaje en un momento crítico.

OBSTÁCULO

Un **obstáculo** se interpone de manera persistente en la intención de cumplir con tu propósito o perseguir tus metas. Podría tratarse de un rasgo personal que has mostrado toda la vida o de algo que surgió en tu pasado; sea como sea, las dificultades que representa son una parte importante de tu vida. ¿Qué obstáculo te impide alcanzar tu máximo potencial? ¿Eres impulsivo? ¿Codicioso? ¿Te obsesionas con tus errores?

Al igual que tu propósito, tu obstáculo es inmutable. No te define y puedes aprender gradualmente a compensarlo y cultivar nuevas fortalezas mientras lo haces, pero siempre te influirá de alguna manera. Dado que este obstáculo será una gran parte del viaje de tu personaje, debe ser algo que tú (como persona que juega) quieres explorar durante el juego. A veces, tu personaje puede mostrar una gran mejora y luego cometer errores. El crecimiento personal no es lineal. Los retrocesos, las dudas sobre uno mismo, los errores de juicio y las esperanzas renovadas son los ingredientes de una narración convincente.

EJEMPLOS DE OBSTÁCULOS

He aquí algunos ejemplos de obstáculos que pueden desafiarte durante tus aventuras:

Arrepentimiento profundo. Has hecho algo que te pesa mucho. Tal vez quieres poder cambiarlo, o tal vez simplemente te carcome la conciencia cuando tu mente está ociosa.

Miedo específico. Tienes un miedo particular que vuelve sin que lo hayas pedido, independientemente de cuáles son tus logros.

Rencor. Tiendes a guardar rencores mezquinos y a comunicarte a la defensiva. A veces, tu temperamento volátil hace que actúes impulsivamente.

Inseguridad. Tienes problemas para creer en ti mismo y, a menudo, buscas refugio en situaciones en las que destacas.

Desconfianza hacia los demás. Tienes problemas para confiar en otras personas. En el pasado, has alejado a los demás para evitar el riesgo de que te decepcionen o te traicionen.

METAS

Una vez que sabes el propósito y el obstáculo de tu personaje, estos pueden ayudarte a determinar las **metas** que persigues. En este juego, las metas tienen dos propósitos: para empezar, son objetivos concretos que tu personaje quiere lograr. Además, también son un medio para seguir el desarrollo de personajes a lo largo de una historia a medida que el tuyo trata de alcanzar esas metas.

Empiezas con una o dos metas y, a medida que el juego avanza, puedes lograr más. En tu hoja de personaje, cada meta incluye **tres casillas de hito**, que representan tu progreso hacia su finalización. De la DJ y de ti depende decidir juntos cómo se considera que esa meta ha sido alcanzada.

Cuando completas una meta, recibes una recompensa (consulta “Recompensas”, más adelante en este capítulo). Completar una meta puede significar alcanzarla, pero también puede significar dejarla atrás, descubrir algo que la reemplaza con una nueva, o lograr otra cosa que hace que tu personaje se dé cuenta de que es más importante que la meta original.

CREACIÓN DE METAS

Puedes añadir una nueva meta a tu personaje en cualquier momento en el que aceptes una nueva oportunidad de crecimiento o logro personal. La DJ puede sugerirte una nueva meta, puedes decidirla tú mismo o puede que un talento u otro efecto te otorguen una. En ese caso (incluso durante la creación del personaje), colabora con la DJ para dar forma a la meta y ten en cuenta las siguientes preguntas:

Meta del personaje. ¿Cómo entiende tu personaje esta meta?

Meta del jugador. ¿Qué quiero yo, la persona que juega, que mi personaje haga, aprenda o experimente al tratar de lograr esta meta?

Hacer avanzar tu meta. ¿Cuáles son algunas formas concretas de progresar hacia esa meta?

Antes de decidir una meta (ver “Ejemplos de metas” a continuación), háblalo con la DJ para asegurarte de que se adapta bien a la historia compartida de tu campaña. Una vez que la DJ y tú os pongáis de acuerdo, anota la meta en el reverso de la hoja de personaje; además, la DJ también debería registrarlo en sus notas, junto con cualquier sugerencia tuya sobre cómo se puede cumplir dicha meta.

A medida que una campaña avanza, puedes concluir tus metas existentes y no tener ninguna otra durante un breve periodo de tiempo (si encaja con la historia). Sin embargo, piensa siempre en una meta nueva y no dejes pasar demasiado tiempo antes de empezar a intentar conseguirla.

Aunque la mayoría de los personajes trabajan activamente para lograr sus metas, es posible que el tuyo no sea consciente de ella o no esté dispuesto a admitirla; por ejemplo, tal vez esté cerca de jurar el Primer Ideal, aunque no se dé cuenta. Puede que incluso quieras contar el relato trágico de alguien que nunca se da cuenta de todo su potencial y se ve empantanado por decisiones cada vez más terribles, aunque sería prudente considerar si jugar así sería una experiencia satisfactoria para ti (y para el resto de tus compañeros de juego). Si eliges una meta que crees que tu personaje nunca alcanzará, consulta “Consecución de metas” para obtener pautas sobre cómo resolver esa tensión.

EJEMPLOS DE METAS

He aquí algunos ejemplos de metas con formas concretas de conseguirlas:

Formar parte de la nobleza. Aspiras a la riqueza y el poder de las casas nobles de Roshar. Estás decidido a unirte a sus filas.

Encontrar a una persona desaparecida. Estás buscando desesperadamente a alguien a quien conocías.

Cumplir un juramento específico. Has jurado lograr un objetivo particular y conseguirlo es muy importante para ti.

Saldar una deuda de gratitud. Sientes una gran responsabilidad hacia otra persona o grupo y deseas retornar su benevolencia.

Obtener venganza. Estás buscando venganza contra una persona específica por alguna fechoría del pasado.

CÓMO HACER AVANZAR LAS METAS

Cuando tu personaje toma decisiones que ayudan a avanzar en tu meta, la DJ te indicará que añadas un **hito** (colocando una marca junto a la meta en tu hoja de personaje).

Por lo general, puedes **avanzar** en cada una de tus metas una vez por sesión de juego, aproximadamente. En ocasiones especialmente trascendentales, la DJ podría hacer que avances una meta dos veces. Al final de cada sesión de juego, si no has puesto una marca junto a una meta, considera si tu personaje ha hecho algo para avanzar en la meta; si es así, coméntalo con la DJ. También puedes usar los periodos de reposo para perseguir metas (consulta “Reposo” en el capítulo 9).

CÓMO APROVECHAR LAS METAS AL MÁXIMO AL JUGAR

Desde la perspectiva del jugador, las metas son una herramienta útil para decirle a la DJ el tipo de historias en las que quieres que tu personaje participe. Las metas también son una forma de seguir el progreso de tu personaje a lo largo de una historia.

Intenta tomar la iniciativa en la consecución de metas. Si ves una oportunidad de perseguir una de ellas, consúltalo con la DJ, pero recuerda que hay que compartir el protagonismo con los demás jugadores. Si tu personaje conoce la meta de otro, puedes incluso ayudarlo a perseguirla.

Por último, cada vez que marcas un hito, considera la posibilidad de anotar lo sucedido en la sección “Notas” de la hoja de personaje, ya que te permitirá contemplar su arco argumental cuando finalmente logres la meta.

Es probable que no avances en las metas en todas las sesiones, pero si notas que no has progresado en una meta en particular durante varias sesiones, habla con la DJ para ver cómo se podría integrar en la historia más adelante o reelaborarla para que se adapte mejor a la narrativa en curso.

CÓMO APROVECHAR LAS METAS AL MÁXIMO AL DIRIGIR

Desde la perspectiva de la DJ, las metas son la manera en la que tus jugadores te comunican qué quieren que sus personajes hagan durante el relato. En cada sesión, intenta dar a cada personaje al menos una oportunidad de perseguir una de sus metas.

Puedes hacer avanzar las metas durante la sesión o al finalizarla. El final de cada sesión de juego es un buen momento para tener en cuenta qué han hecho los personajes. Si ha habido momentos relacionados con la meta de un personaje que te han llamado la atención, dile a ese jugador que avance en la meta y hazle saber por qué.

SUGERIR METAS

Como DJ, puede que tengas ideas sobre nuevas metas para los personajes; no dudes en sugerirlas a los jugadores. En especial, cuando un personaje no tiene una meta (porque ya ha completado una anterior), esto puede ayudar a empezar un nuevo arco narrativo y alentar al personaje a crecer en ciertas direcciones. Por ejemplo, después de salvar la vida de un noble poderoso, puedes ofrecerle una meta para ganarse su confianza y protección como patrocinador (consulta “Recompensas” más adelante en este capítulo).

Si un jugador no quiere una meta que le ofreces, no hay problema. Puede usarla como inspiración para una meta distinta o sugerir algo de su propia cosecha. En última instancia, es el jugador quien controla qué metas asume su personaje (si es que tiene alguna), pero no tengas reparos en animarlo.

METAS DE IDEALES PARA RADIANTES

Para avanzar en una orden Radiante jurando uno de sus Ideales, debes completar una meta (consulta “Juramento de Ideales” en el capítulo 5). A diferencia de otras metas, estas no las otorga la DJ, sino un talento que eliges. Cuando completas una meta de Ideal, obtienes las poderosas capacidades de ese talento y el potencial para progresar aún más en tu orden Radiante.

CONCLUSIÓN DE METAS

Cuando una de tus metas alcanza tres hitos (indicados con marcas en las casillas), puedes informar a la DJ (ya sea en esa misma sesión o entre sesiones) que quieres **concluir** dicha meta. No tienes que hacerlo inmediatamente después de obtener tu tercera marca; no tengas reparos en pedirle a la DJ que espere a un momento dramático más apropiado.

Después de informar a la DJ que quieres concluir una meta, habla con ella acerca de cómo tu personaje lo va a hacer en el marco de la historia. Este es un esfuerzo colaborativo que debería proporcionar un clímax para el arco de tu personaje. Una vez que se concluya una meta, recibirás una

recompensa (consulta la sección “Recompensas”, más abajo) y pasarás a otras metas. Esta es tu oportunidad de disfrutar de la emocionante recompensa que se ha ido forjando a medida que avanzabas en los hitos de tu meta.

Tanto la DJ como tú debéis aportar ideas sobre cómo concluir la meta dentro de la historia, en función de los hitos que hayas logrado a lo largo del camino. Si la conclusión es principalmente interna a tu personaje, es posible que tengas más poder de decisión al respecto, mientras que si afecta significativamente al mundo del juego, la DJ podría tener más poder de decisión. Sea como sea, esto siempre debería ser una conversación entre ambas partes, aunque será la DJ quien decida cómo resolver cualquier duda.

Concluir una meta no significa necesariamente que la hayas alcanzado dentro de la narrativa. En lugar de concluir una meta a través del éxito, es posible que crezcas como personaje o incluso que la concluyas mediante el fracaso.

CONCLUSIÓN MEDIANTE EL ÉXITO

La forma más sencilla de concluir una meta es lográndola dentro del marco narrativo. Has hecho lo que te propusiste hacer. Tal vez te has vengado, redimido tu reputación mancillada o salvado la granja familiar. Independientemente de lo conseguido, disfruta de un momento de respiro, celebra la victoria o, como mínimo, consigue pasar página. Mañana tendrás que responder a la difícil pregunta de “¿y ahora, qué?”.

CONCLUSIÓN MEDIANTE EL CRECIMIENTO

El éxito no siempre es la mejor forma de concluir una meta a nivel narrativo. Es posible que hayas elegido intencionalmente una meta imposible de conseguir, simplemente para que tu personaje la explore dentro de la historia, o que decidas que triunfar no es la mejor opción en este momento. Tu personaje podría dejar atrás una meta al darse cuenta de que es dañina o insostenible. O podría determinar que dicha meta no era más que una manifestación de otra motivación que aún no comprende del todo. Llegar a estas conmovedoras conclusiones puede ser tan dramático como triunfar y, sin duda, puede considerarse como el cumplimiento de una meta.

CONCLUSIÓN MEDIANTE EL FRACASO

Tal vez parezca contradictorio que tu personaje también pueda concluir una meta fracasando en su empeño. A veces, tanto en Roshar como en nuestro mundo, la gente fracasa en sus aspiraciones, pero el fracaso también puede ser un gran maestro y un importante factor de motivación. Fracasar definitivamente en una meta puede ayudar a dar forma a la próxima, a centrar el crecimiento personal de tu personaje o a moldearlo de cualquier otra forma en que también lo hubiera podido hacer el éxito. Piensa en cómo podría tu personaje crecer frente al fracaso y qué nueva meta podría elegir a partir de ahora.

CONSEJO PARA LA DJ: CUÁNDO CONCLUIR UNA META

Si estás dirigiendo y uno de tus jugadores quiere concluir una meta durante una sesión de juego, considera si dicha meta debe completarse en esta sesión o si necesitas más tiempo para incorporar un momento dramático adecuado en el flujo natural de la historia. En este último caso, haz que concluir la meta se convierta en una prioridad para la próxima sesión. A veces, es más satisfactorio a nivel dramático concluir una meta en ese mismo momento, mientras que otras, puede resultar demasiado disruptivo para la historia actual. Como siempre, aplica tu mejor criterio y no te sientas obligada a ralentizar o acelerar las cosas.

RECOMPENSAS

Las **recompensas** son los beneficios importantes que un personaje recibe dentro de la historia. Pueden variar enormemente: algunas son regalos materiales, mientras que otras otorgan patrocinadores, aliados o incluso nuevas capacidades Radiantes. Las recompensas se pueden otorgar al concluir metas, como se explica antes en este capítulo, pero la DJ también puede otorgarlas cuando un suceso narrativo específico genera, como resultado lógico, esa recompensa.

RECOMPENSAS DE META

Cuando concluyes una meta, obtienes una recompensa basada en tus actos mientras te esforzabas por alcanzarla. En algunos casos, la recompensa que recibes resulta obvia; si la meta era jurar un Ideal de los Caballeros Radiantes, tu recompensa es pronunciar las Palabras y obtener nuevas capacidades de tu talento de Ideal.

A veces, la recompensa solo está conectada con la conclusión de la meta de manera abstracta. Por ejemplo, si tu objetivo era recuperar una hoja esquirlada legendaria que uno de tus antepasados perdió en un duelo, es posible que tu personaje experimente un conflicto interior cuando descubra la verdad que se esconde detrás de las hojas esquirladas. Si ya no tiene sentido que tu personaje acepte la hoja, no pierdes tu oportunidad de obtener una recompensa; más bien, al concluir tu meta, es posible que obtengas un patrocinador poderoso que ha quedado impresionado con tu manera de actuar.

En otros casos, una meta podría no tener asociada una recompensa obvia. Resolver un misterio, o lograr crecer a nivel personal, puede no traer consigo ninguna compensación material, pero la DJ puede usar estos momentos en la historia para introducir una recompensa significativa para tu personaje.

Incluso cuando una recompensa difiere de lo que tu personaje esperaba, debería permitirte destacar su desarrollo y crear oportunidades para perseguir metas futuras.

RECOMPENSAS ESPONTÁNEAS

A discreción de la DJ, a veces se puede otorgar una recompensa espontánea si ello tiene sentido dentro de la historia. Por ejemplo, los duelos en Alezkar suelen tener apuestas (como, por ejemplo, apuestas de esquirlas), y el ganador se lo lleva todo. Si ganas un duelo de este tipo, es posible que te encuentres en posesión de una hoja esquirlada o una armadura esquirlada sin necesidad de concluir una meta.

Sin embargo, si la DJ sabe de antemano que quieres ganar una esquirla en un duelo, es posible que quiera colaborar contigo para establecer una meta con varios pasos a seguir (como encontrar un oponente, incitarlo a aceptar una apuesta arriesgada y luego ganar el propio duelo).

CONEXIONES

Muchas recompensas adoptan la forma de una conexión con otro ser: un compañero fiel, un patrocinador servicial, o incluso un spren con el que tienes un profundo vínculo espiritual. Puedes anotar cada una de estas recompensas en la sección “Conexiones” de la hoja de personaje, junto con cualquier otra conexión significativa establecida con otros personajes durante tus aventuras.

CONSEJO PARA LA DJ: OFRECER RECOMPENSAS SIGNIFICATIVAS

A veces, resulta obvio qué recompensa quiere un jugador para su personaje, y es posible que ya lo haya discutido contigo. En estos casos, ofrecer una recompensa está bien.

En otras ocasiones, es posible que quieras sorprender a un jugador con una recompensa. A menos que estés segura de que estará encantado con ella, ofrece opciones de dos categorías diferentes. Esto garantiza que el jugador participa en las recompensas que obtiene su personaje, pero también te da a ti la oportunidad de ofrecer recompensas inesperadas.

Cuanto más a menudo los personajes reciban recompensas espontáneas (o esperen recibirlas), menos motivados pueden estar algunos jugadores para perseguir sus metas. Si sabes que un jugador quiere una determinada recompensa, puedes alentarle a establecer una meta relacionada con ella.



“Ves las Conexiones que tiene toda la gente: con otros, con spren, con el tiempo y la realidad misma. Todo está Conectado, Dalinar, por una inmensa red de interacciones, pasiones, pensamientos, destinos.”

CATEGORÍAS DE RECOMPENSA

Las recompensas podrán adoptar casi cualquier forma que la DJ y los jugadores elijan, pero la mayoría de ellas se podrán clasificar en una de las categorías que se enumeran a continuación. Cada una de ellas sugiere rangos recomendados de personaje para varias recompensas.

COMPAÑEROS

Los **compañeros** son PNJs dentro de la historia que están dedicados a tu personaje de alguna manera. Siguen teniendo sus propias vidas y motivaciones dentro del mundo, pero generalmente actúan para ayudar a tu personaje de cualquier

manera que tiene sentido para ellos. Dependiendo del individuo, la lealtad de un compañero puede abarcar desde realizar pequeñas tareas u obtener información hasta arriesgar su vida por ti. Un compañero puede ser una persona, un animal o, a discreción de la DJ, cualquier otro personaje. Si un compañero es un humano, un cantor u otro ser inteligente, debería ser un igual, aliado, contacto u otro individuo que tiene una relación equilibrada con tu personaje.

ACTIVIDADES DE COMPAÑERO

Un compañero podría viajar contigo si tiene sentido, pero también podría vivir en un lugar concreto y simplemente estar disponible cuando le pides ayuda. Los compañeros suelen tomar la iniciativa para ayudarte cuando resulta apropiado, pero dicha ayuda puede adoptar muchas formas, desde asistirte directamente hasta enviar cartas con información importante o adquirir suministros en tu nombre. Por ejemplo, un guardaespaldas o un escriba pueden quedarse a tu lado para brindarte ayuda, mientras que un agente encubierto puede operar lejos de ti, y solo enviar información vital a medida que la recibe. Un compañero cuyo vínculo contigo está impulsado más por su relación respecto a ti que por su empleo (un amigo, un interés romántico, un rival) puede perseguir sus propias motivaciones la mayor parte del tiempo, y luego ocasionalmente reunirse contigo y ayudarte cuando es narrativamente apropiado.

LOS COMPAÑEROS EN LAS ESCENAS

Tanto en combate como en otros tipos de escena, es la DJ quien controla a todos los compañeros, aunque estos suelen escucharte si ello no entra en conflicto con objetivos más fundamentales (como, por ejemplo, la supervivencia). Cuando necesites características para un compañero, colabora con la DJ para elegir un perfil de PNJ adecuado del apéndice “Compañeros animales” de este libro o del capítulo 8 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*.

La tabla Ejemplos de compañeros por rango sugiere características de PNJ que la DJ podría usar para varios rangos de personaje, incluido el papel sugerido del compañero (ver “Configuración de las escenas de combate” en el capítulo 13), ejemplos de perfiles, y bonificaciones que podrían obtener a medida que el grupo sube de nivel. Los perfiles disponibles en el apéndice “Compañeros animales” de este libro están marcados con un asterisco (*); los demás perfiles se encuentran en el capítulo 8 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*.

Varios compañeros. En rangos superiores, puedes contar con más de un compañero a la vez, tal y como se sugiere en la columna “Papel y número” junto al tipo de PNJ.

Bonificaciones de desarrollo. Si cualquiera de tus compañeros es de un rango inferior al tuyo, sus características aumentan. Aplica las bonificaciones que se indican en la columna “Bonificaciones de desarrollo” de la tabla. Esto se aplica no solo a los nuevos compañeros obtenidos, sino también a los que ya tienes.



EJEMPLOS DE COMPAÑEROS POR RANGO

Rango de PJ	Papel y número	Ejemplos de perfil de PNJ	Bonificaciones de desarrollo
1	1 Secuaz	Sabueso-hacha*, chull*, soldado o cualquier PNJ de rango 1 o inferior	—
2	2 Secuaces o 1 Rival	Caballo*, guardia, ciudadano o cualquier PNJ de rango 2 o inferior	Secuaz: +2 a todas las pruebas, +10 salud
3	3 Secuaces o 1 Rival	Corcel ryshadio, Insomne o cualquier PNJ no Jefe de rango 3 o inferior	Secuaz: +4 a todas las pruebas, +20 salud Estándar: +2 a todas las pruebas, +10 salud
4	5 Secuaces o 2 Rivales o 1 Jefe	Abismoide o cualquier PNJ de cualquier rango	Secuaz: +6 a todas las pruebas, +40 salud Estándar: +4 a todas las pruebas, +20 salud

*Consultar el apéndice “Compañeros animales”

Por ejemplo, si tu compañero es un Secuaz de rango 1, pero tú acabas de subir a rango 2, otórgale las bonificaciones indicadas en la fila rango 2 de la tabla.

EJEMPLO DE COMPAÑERO: GUARDAESPALDAS

Las habilidades de lucha son difíciles de adquirir, y es posible que sea más adecuado confiar en un protector durante los enfrentamientos físicos. Los guardaespaldas brindan protección y vigilancia adicionales contra el peligro, incluso a las personas más entrenadas en artes marciales.

Perfil. En el rango 2, un guardaespaldas típico podría usar el conjunto de características de **guardia**.

EJEMPLO DE COMPAÑERO: GUÍA

Un guía tiene conocimientos o experiencia especializados de los que tú careces, especialmente sobre una región o un tema poco conocido. Este compañero podría no viajar con el grupo todo el tiempo, pero sí aparecer cuando necesitas ayuda para resolver un problema que se ajusta a sus habilidades.

Perfil. En el rango 1, un guía típico podría usar el conjunto de características de **experto**.

EJEMPLO DE COMPAÑERO: ESCRIBA

En algunas regiones (como Alezkar), la alfabetización es una habilidad especializada y no todo el mundo sabe leer. Sin embargo, para avanzar en la sociedad, es crucial tener acceso a alguien que sepa leer y escribir. Tu escriba puede ser una amiga cercana, una empleada o formar parte de la familia; alguien en quien confías. Al fin y al cabo, estás poniendo tu capacidad de comunicarte con el mundo exterior en manos de tu escriba, confiando en que transmitirá los detalles con precisión.

Perfil. En el rango 1, una escriba típica podría usar el conjunto de características de **experto**.

EJEMPLO DE COMPAÑERO: ANIMAL

Los animales de carga y de montar son comunes en muchas sociedades de Roshar, desde criaturas raras como los ágiles caballos hasta animales más comunes como los lentos chulls. Los animales pueden resultar indispensables, ya que proporcionan transporte y fuerza bruta.

Hay muchos otros animales que también son excelentes compañeros, algunos por sus habilidades prácticas y otros simplemente por su fiel compañía.

Perfil. El apéndice “Compañeros animales” ofrece perfiles para varios compañeros animales, así como una guía para personalizar el tuyo. En el rango 1, una bestia de carga típica podría ser un **chull** (ver el apéndice “Compañeros animales”) que tira de un carro.

En el rango 3, un personaje incluso podría ganarse la confianza de un corcel ryshadio (consulta el capítulo 8 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*).

FABRIALES Y GEMAS DE ALTA CALIDAD

Como se describe en el capítulo 7, los fabriales son mecanismos maravillosos creados con gemas y alimentados con luz tormentosa. La tabla Ejemplos de recompensas de fabriales sugiere recompensas de gemas y fabriales adecuadas para personajes de cada rango. (Consulta el capítulo 7 para conocer las características de los fabriales y las reglas del uso de gemas para crearlos).

FABRIALES ÚNICOS COMO RECOMPENSAS

En el caso de los fabriales únicos otorgados como recompensa, la DJ puede darte un fabrial completo, o puede dejarte elegir el efecto y las mejoras mientras que ella selecciona los inconvenientes. A discreción de la DJ, también podría ajustar el número de estos inconvenientes y mejoras.

GEMAS COMO RECOMPENSAS

Las gemas de la calidad necesaria para crear fabriales son adquisiciones raras por sí mismas. En lugar de un fabrial completo, la DJ podría ofrecerte una gema como recompensa, especialmente si quieres llevar a cabo tu propia manufactura de fabriales. Lo más habitual es que te otorgue una gema de un rango coincidente con el tuyo, aunque siempre depende de lo que se ajuste más a la historia.

EJEMPLOS DE RECOMPENSAS DE FABRIALES

Rango de PJ	Gema	Fabrial existente	Fabrial único (elige uno)
1	Gema de rango 1	Semiesquiria, repulsor, moldeador de almas (una Esencia)	Fabrial único de rango 1 con 1 inconveniente y 1 mejora
2	Gema de rango 2	Gran arco, moldeador de almas (dos Esencias)	Fabrial único de rango 1 con 1 mejora; o fabrial único de rango 2 con 1 inconveniente y 1 mejora
3	Gema de rango 3	Moldeador de Almas (tres Esencias)	Fabrial único de rango 1 con 2 mejoras; fabrial único de rango 2 con 1 mejora; o fabrial único de rango 3 con 1 inconveniente y 1 mejora
4	Gema de rango 4	moldeador de almas (cuatro Esencias o más)	Fabrial único de rango 1 con 3 mejoras; fabrial único de rango 2 con 2 mejoras; fabrial único de rango 3 con 1 mejora; o fabrial único de rango 4 con 1 inconveniente y 1 mejora

IDEALES

Para obtener poderes Radiantes, debes atraer la atención de un spren y, en última instancia, pronunciar las Palabras de tu orden Radiante, afirmando tu alineación con sus Ideales. Como se describe en el capítulo 5, subes por el escalafón de tu orden al completar metas para jurar cada Ideal.

Cuando eliges el talento principal Primer Ideal de un camino Radiante, obtienes inmediatamente una meta: “Pronunciar el Primer Ideal”. A diferencia de otras metas, no puedes establecer una meta para pronunciar un Ideal excepto al elegir un talento que te la otorga.

Cuando completas una meta de Ideal al pronunciar las Palabras de tu orden Radiante, obtienes inmediatamente la recompensa indicada en ese talento. Además, una vez que juras un Ideal, cumples los prerequisites para futuros talentos que requieren ese Ideal.

PATROCINADORES

Los **patrocinadores** son PNJs dentro de la historia que confían en ti y, a cambio, te brindan apoyo material, orientación y recursos para llevar a cabo tus tareas. Generalmente, un patrocinador tiene acceso a recursos que tú no tienes, ya se trate de armas, riqueza, información, influencia u otros activos.

EXPECTATIVAS DE LOS PATROCINADORES

El apoyo de un patrocinador también conlleva unas expectativas de que obtengas resultados. Por ejemplo, si un alto príncipe pone su autoridad a disposición de tus esfuerzos para exponer a un espía entre sus subordinados, espera que expongas al espía antes de que se pueda filtrar información sensible. Si no lo haces, el alto príncipe esperará que te expliques, y que demuestres que no eres un incompetente o indigno de recibir más apoyo. Después de repetidos fracasos, un alto príncipe podría reasignarte a una tarea menos atractiva.

Tu patrocinador generalmente te permitirá acceder a sus recursos siempre que persigas objetivos que estén alineados con los suyos. A medida que aumenta el rango de tu personaje, tu patrocinador está dispuesto a brindarte más recursos.

NAVANI KHOLIN



MARIE SEEGER

Cuanto más poderoso sea un patrocinador, más impresionante será el apoyo que puede ofrecer, pero si aún no has demostrado tu valía, incluso el más poderoso de los altos príncipes podría no confiarte sus recursos más significativos.

BENEFICIOS DE PATROCINADORES

Si obtienes un patrocinador como recompensa, generalmente te proporcionará dos beneficios. Cada uno de ellos otorga una bonificación específica, como se describe en su entrada. Además, cuando te encuentres en una situación en la que el patrocinador o sus agentes tengan influencia, también podrían otorgar a tus compañeros y a ti comodidades de viaje (consulta “Viajes” en el capítulo 7), como se indica en la tabla Comodidades de patrocinador por rango. Sin embargo, no siempre tendrás acceso a dichas comodidades, solamente en situaciones en las que tu patrocinador lo considere factible y apropiado.

Esta sección presenta tres ejemplos de patrocinadores, pero puedes encontrar muchos más en el capítulo 5 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*.

COMODIDADES DE PATROCINADOR POR RANGO

Rango de PJ	Comodidades
1	Viaje y alojamiento Confortable
2	Viaje y alojamiento Lujoso
3	Viaje y alojamiento Aristocrático
4	Viaje y alojamiento Aristocrático con comodidades personalizadas como, por ejemplo, un recadero local

EJEMPLO DE PATROCINADOR: ALTO PRÍNCIPE ALEZI

Como los señores de la guerra más poderosos que gobiernan Alezkar, los altos príncipes tienen recursos que pocos ciudadanos alcanzan a imaginar. Con el respaldo de un alto príncipe, habrá pocas ambiciones que no puedas perseguir.

Autoridad del alto príncipe. Además de las comodidades, la autoridad del alto príncipe se extiende en parte a ti. En los lugares donde tiene influencia política, puedes invocar su patrocinio para obtener una ventaja en varias pruebas, como se enumera, por rango, en la tabla Autoridad del alto príncipe.

Sin embargo, cuando añades estas ventajas a una prueba, la DJ puede gastar una Complicación para que tu uso del nombre del patrocinador plantee otros desafíos, como atraer la atención de sus muchos y poderosos enemigos.

AUTORIDAD DEL ALTO PRÍNCIPE

Rango de PJ	Pruebas	Bonificación
1	Persuasión	Una ventaja
2	Intimidación, Persuasión	Una ventaja
3	Intimidación, Liderazgo, Persuasión	Dos ventajas
4 o más	Engaño, Intimidación, Liderazgo, Persuasión	Dos ventajas

EJEMPLO DE PATROCINADOR: CABALLERO RADIANTE

Los Caballeros Radiantes son guerreros míticos de Roshar, y en esta era de incertidumbre y tormentas devastadoras, su regreso es otra señal de la agitación que se avecina. Si superas tu inquietud y te unes a un miembro de las órdenes Radiantes, podrías convertirte en un aliado cercano de este campeón. Además, a veces, aquellos cercanos a un Caballero Radiante comienzan a mostrar signos de su poder: luminiscencia misteriosa, recuperación milagrosa de heridas y capacidades aún más especializadas. Al convertirte en el escudero de un Radiante, das tu primer paso por un antiguo camino. Como aspirante, debes comenzar a tratar con los Ideales de tu orden mientras aprendes a controlar tus nuevas capacidades.

Escudero vinculado. Después de pasar un mes o más con tu patrocinador, te conviertes en escudero de ese Caballero Radiante (consulta “Escuderos” en el capítulo 5).

EJEMPLO DE PATROCINADOR: COMERCIANTE ACAUDALADO

El poder de la moneda es una fuerza a tener en cuenta en cualquier mundo, incluido Roshar. Desde los mercaderes thayleños que viajan en grandes barcos hasta los principales comerciantes de las Islas Reshi, hay muchas personas influyentes cuya principal fuente de poder son las sólidas finanzas, la perspicacia, o ambas. Sin embargo, el respaldo de un individuo de esta clase suele ir acompañado de una expectativa de beneficios, ya sean en forma de ganancias, conexiones valiosas en nuevos lugares o influencia política que se puede aprovechar para futuros acuerdos comerciales.

Respaldo económico. Además de las comodidades, el comerciante está dispuesto a invertir en tus empresas. Siempre que uno o más personajes jugadores emprendan un plan con el permiso del comerciante que respalde sus objetivos, el comerciante concederá al grupo un presupuesto para realizar las compras necesarias o asegurar servicios, entre otros, como se indica en la tabla Respaldo económico. Si varios personajes del grupo tienen el mismo patrocinador, el grupo recibe el presupuesto solo una vez.

RESPALDO ECONÓMICO

Rango de PJ	Presupuesto
1	1000 mc
2	5000 mc
3	10 000 mc
4 o más	50 000 o más mc

ESQUIRLAS

A lo largo de la historia de Roshar, las esquirlas han sido uno de los mayores símbolos y manifestaciones de poder. Una vez vestido con una armadura esquirlada y empuñando una hoja esquirlada, un guerrero mortal avanza por el campo de batalla como un gran héroe mitológico. Un solo soldado con armadura y espada puede acabar con formaciones enemigas, romper por sí solo posiciones reforzadas como fortalezas o enfrentarse a probabilidades insuperables, por lo que la mejor manera de matar a un portador de esquirlada en el campo de batalla es con otro portador de esquirlada.

El corcel ryshadio, una raza legendaria de caballos lo suficientemente poderosa como para llevar a un portador de esquirlada con armadura, a veces recibe el nombre de “tercera esquirla”. Para obtener información sobre cómo dar un ryshadio como recompensa, consulta la sección “Compañeros”, más arriba.

MANERAS DE OBTENER ESQUIRLAS

Además de cumplir su función como increíbles activos militares, las hojas esquirladas y las armaduras esquirladas son excepcionalmente raras. No se pueden comprar solo con dinero, aunque a veces se intercambian para ayudar a sellar alianzas políticas (como matrimonios), para pagar deudas personales que no se pueden medir en marcos o para terminar guerras antes de que empiecen. Las esquirlas son escasas, incluso en Alezkar (que cuenta con una cantidad inusualmente alta de esquirlas en comparación con otros países). Un alto príncipe se consideraría afortunado de tener más de dos conjuntos de armadura esquirlada y un puñado de hojas. Sin embargo, algunos de los individuos más poderosos de Roshar tienen suficientes conjuntos completos para prestárselos a sus mejores vasallos o ciudadanos que los necesitan para los duelos.

Cada hoja esquirlada y armadura esquirlada es única, y cada una de ellas lleva consigo un legado histórico, contado a través de generaciones de generales, usurpadores y gobernantes. Algunas están relacionadas intrínsecamente con familias o grupos específicos, mientras que otras han pasado por muchas manos a lo largo de los siglos y a través de campos de batalla lejanos. Un personaje jugador podría tener una conexión familiar con una hoja esquirlada específica si fue utilizada por (o en contra de) sus antepasados.

A veces, las esquirlas se pueden ganar en duelos, pero, por lo general, nadie que tenga una aceptará un duelo de este tipo contra alguien que no se juegue su propia esquirla. Esto hace que adquirir una esquirla sea extremadamente difícil para cualquiera que no sea ya propietario de una. La costumbre dicta que cualquiera que mata a un portador de esquirlada en el campo de batalla gana sus esquirlas, pero, en realidad, llevar a cabo tal hazaña requiere una combinación de habilidad impecable y fortuna asombrosa. La mayoría de los que se enfrentan en combate a un portador de esquirlada simplemente mueren.

ESQUIRLAS COMO RECOMPENSAS

Obtener una sola esquirla es una meta digna que puede requerir numerosas sesiones de juego para completarse, y llegar a adquirir tanto la armadura como la hoja podría llevar una campaña entera. La tabla Esquirlas por rango sugiere un rango mínimo para cada recompensa de esquirla.

Las hojas y armaduras esquirladas se detallan en las secciones “Armas” y “Armaduras” del capítulo 7.

ESQUIRLAS POR RANGO

Rango de PJ	Esquirlas
1	—
2	Hoja esquirlada
3	Armadura esquirlada

TÍTULOS

En las distintas sociedades de Roshar se pueden otorgar diversos títulos de rango o nobleza como recompensa por las hazañas. En muchas sociedades, los títulos conllevan privilegios y responsabilidades políticas, propiedades y fincas, o incluso puestos formales en el ejército o el gobierno. La tabla Títulos por rango proporciona ejemplos de títulos y sus beneficios.

La autoridad y jurisdicción de un título dependen de sus particularidades y su esfera de influencia. Por ejemplo, un personaje al que se le da un mando militar dispone de recursos muy diferentes a los de uno que dirige un grupo delictivo, pero ambos cuentan con subordinados, posesiones y responsabilidades que tanto sus superiores como sus subordinados esperarán que atiendan.

Además, a discreción de la DJ, ciertos títulos pueden otorgar una pericia de utilidad o cultural apropiadas. Un maestro espía puede adquirir pericia en Códigos secretos, mientras que un investigador puede adquirirla en un tipo poco común de fabriles.

EJEMPLO DE TÍTULO: CAPITÁN

Un líder de una unidad militar en Alezkar normalmente dirige un pelotón de cincuenta soldados. Este rol requiere mantener el orden y la moral en el seno de la unidad, conservarla en forma para el combate y entrenarla en nuevas técnicas de batalla. Un capitán eficaz puede esperar la confianza y la obediencia de sus tropas en el campo de batalla.

Cuadro leal. Tienes cincuenta soldados bajo tu mando, aunque generalmente están demasiado ocupados con sus responsabilidades diarias como para ayudarte personalmente (podrás encontrar aliados que probablemente te acompañen en la sección “Compañeros”, más arriba).

Mientras te ganes su lealtad constante a través de un buen liderazgo, estas tropas generalmente obedecerán tus órdenes sin cuestionarlas. Cuando necesites hacer una prueba para dar una orden difícil a uno de estos subordinados, obtendrás una ventaja.

EJEMPLO DE TÍTULO: VÁSTAGO
DE RANGO MEDIO

Un vástago de rango medio es tanto un líder religioso como un funcionario del gobierno en Azir. Viaja por el país, concediendo bendiciones en asentamientos y reuniones formales, interpretando presagios y sucesos para determinar la voluntad de los Kadasix y brindando orientación teológica y evaluaciones de pureza espiritual a los visires al seleccionar candidatos gubernamentales. También desempeñan otros roles burocráticos como el de escriba y otros trabajos de oficina. Un vástago eficaz puede desenvolverse con facilidad a través de la burocracia y la religión azishiana.

Clérigo burocrático. Por lo general, se te permite acceder a los archivos azishianos, tanto los gubernamentales como los religiosos. Además, siempre que tus órdenes no contradigan la política o la doctrina religiosa, tendrás autoridad para dar órdenes a vástagos de rango inferior y a otros trabajadores del gobierno azishiano que te ayuden en la investigación o tareas menores mientras tú te concentras en asuntos más importantes. Por lo general, estas órdenes no requieren que hagas una prueba, pero cuando se da el caso, obtienes una ventaja.

TÍTULOS POR RANGO

Rango de PJ	Ejemplos	Posesiones materiales
1	Teniente, investigador veterano, líder de célula, burócrata, ojos claros de sexto dahn con tierras	Cuarteles, laboratorio o archivo, base de operaciones, oficina, o finca pequeña
2	Capitán, investigador jefe, líder de filial, ojos claros de quinto dahn con tierras	Campamento militar, red de laboratorios o archivos, red de refugios, o finca grande
3	Alto mariscal, maestro de espías, ojos claros de cuarto dahn con tierras	Campamento militar grande, gran red de refugios, o una finca palaciega
4 o más	General o superior, oyente miembro de los Cinco, ojos claros de tercer dahn con tierras	Campamento de guerra u otro tipo de fortaleza, palacio o equivalente





AVENTURAS

TUS AVENTURAS EN ROSHAR CUENTAN LA HISTORIA DE tus luchas personales, pruebas de temple y triunfos sobre antiguos rencores a través de momentos buenos y malos, desde trabajar duro en el fondo de los abismos de las Llanuras Quebradas hasta volar libre por las nubes sobre Emul. Las reglas de este libro pueden aplicarse a innumerables situaciones; toma lo que te resulte útil, pero, en última instancia, quédate solo con las que sirvan a tu historia.

Este capítulo cubre los conceptos básicos de cómo emprender aventuras en Roshar y de cómo usar las reglas para facilitarlas. Parte de estas pautas se centran en el propio desarrollo del juego, desde explorar cómo marcar el ritmo de tu historia a cómo usar los tres tipos de escenas para tejer aventuras interesantes. Las secciones finales de este capítulo se centran en reglas específicas que usarás en todo tipo de escenas, desde cómo manejar varios estados a resolver el daño y recuperarte de lesiones.

INTERPRETACIÓN

Cada escena sigue un ritmo estándar, como se describe en la introducción de este libro:

- ♦ La DJ prepara el escenario.
- ♦ Las personas que juegan deciden lo que hacen.
- ♦ La DJ narra los resultados.

Durante este ciclo, los demás jugadores y tú representáis los papeles de vuestros personajes. Es vuestro trabajo determinar cómo habla, piensa y actúa vuestro personaje.

MANERAS DE ENFOCAR LA INTERPRETACIÓN

Al interpretar a tu personaje, probablemente te inclinarás por utilizar uno de dos enfoques: en primera persona o en tercera persona. Algunos jugadores utilizan el mismo enfoque la mayor parte del tiempo, mientras que otros lo cambian según lo que les parece más adecuado para una escena concreta.

Ninguno de esos dos enfoques es correcto ni incorrecto. Utiliza el que te resulte más cómodo y el que encaje mejor con el personaje que intentas representar y las dinámicas de tu grupo de juego.

INTERPRETAR EN PRIMERA PERSONA

Cuando te centras en jugar en primera persona, intentas encarnar a tu personaje de verdad y describes sus acciones como si las estuvieras llevando a cabo tú mismo. A menudo hablas como si fueras tu personaje, quizás incluso interpretando sus expresiones faciales, hablando de una manera que evoca su estatus social u ocupación, e incluso imitando algunas de sus acciones (las que se pueden imitar razonablemente alrededor de una mesa). Este enfoque puede resultar inmersivo y divertido, ya que encuentras la voz literal de tu personaje y encarnas sus emociones al máximo. Para hacer subir de nivel tu diálogo, considera recopilar algunos puntos culturales para irlos incorporando a medida que se vuelven relevantes.

Como siempre, recuerda que interpretar a los personajes tiene como objetivo que los demás se sientan incluidos y tengan ganas de jugar, no hacerlos sentir incómodos. Si decides usar gestos expresivos, respeta el espacio personal de tus compañeros de juego; asimismo, si decides desarrollar un patrón de habla singular, evita usar acentos basados en culturas del mundo real. Cuando se hace de manera consciente, profundizar en el personaje crea oportunidades para que todas las personas sentadas a la mesa hagan lo mismo.

INTERPRETAR EN TERCERA PERSONA

Cuando te centras en jugar en **tercera persona**, transmites las acciones de tu personaje utilizando la tercera persona. Te refieres al personaje por su nombre, describes sus acciones y lo que dice a los demás, y narras su estado de ánimo y manera de pensar. Este enfoque puede resultar especialmente útil durante las escenas cargadas de emociones o en cualquier momento en el que no te sientas cómodo al interpretar algo. La narración en tercera persona también se destaca por permitir a tus compañeros de juego echar un vistazo entre bambalinas mientras articulas los pensamientos, emociones y estado mental de tu personaje.

Si tu personaje cuenta con una personalidad insensible o particularmente contenciosa, jugar en tercera persona puede ayudar a los demás a separar el comportamiento de tu personaje del tuyo y de lo que crees que es aceptable o justo a nivel personal. Por ejemplo, podrías decir: “Debido a que el obstáculo de mi personaje es el egoísmo, intentará exigir un pago por ayudar a los cultivadores de taliú”.

*Elhokar y Dalinar,
portadores de esquirolada,
cargan contra un abismoide
gigantesco.*

QUÉ SABE TU PERSONAJE

Al jugar, es importante distinguir entre lo que sabes tú (la persona que juega) y lo que sabe tu personaje. Por ejemplo, es probable que existan discrepancias entre lo que tú y tu personaje sabéis hacer; quizá hayas deducido algo inmediatamente mientras que tu personaje, que es un poco despistado, sigue sin saberlo. Otras veces, es posible que sepas más sobre Roshar y su historia que tu personaje (o viceversa); tal vez recuerdes acontecimientos globales de las novelas que tu personaje aún no ha comenzado a experimentar. Al jugar a este juego, es importante mantener esta separación entre el conocimiento del personaje y el del jugador.

CUANDO SABES MÁS QUE TU PERSONAJE

A algunos jugadores les resulta difícil resistir la tentación de utilizar información “fuera de personaje” en su beneficio, especialmente cuando el hecho de que su personaje no sepa algo podría dar lugar a un “mal” desenlace. Otros jugadores, en cambio, se deleitan con el contraste entre su conocimiento y el de su personaje, y lo utilizan para encaminar a su personaje ignorante hacia situaciones dramáticas.

Cuando sabes algo que tu personaje no sabe, concéntrate en su historia y en cómo puedes utilizar tu conocimiento para mejorarla. En lugar de que tu personaje actúe basándose en un conocimiento imposible de cosas que están por venir, puedes utilizar esos hechos para crear una ironía dramática interesante o un desenlace divertido para su narrativa.

CUANDO TU PERSONAJE SABE MÁS QUE TÚ

Si no estás familiarizado con algunos (o ninguno) de los aspectos de la ambientación del juego, jesto no significa que tu personaje tampoco lo esté! Cuando, de manera razonable, sientas que tu personaje sabría algo que tú no sabes (como un detalle sobre su ascendencia, cultura, ocupación o experiencia), pídele a la DJ información relevante y contexto.

Tu personaje tampoco está limitado por el conocimiento de la DJ. Si bien puede resultar satisfactorio y estimulante para la DJ describir cómo tu personaje supera una prueba, podría simplemente resumir una situación (posiblemente para hacer que la historia siga avanzando o porque no está segura de cómo se desarrollarán tus acciones en Roshar). Sea como sea, recuerda que tu personaje hizo algo muy interesante en la historia, a pesar de que la cámara no se enfocó en él.

SEPARAR EL GRUPO

A veces, la historia requiere que el grupo de personajes se separe. Puede que quieras hacerlo para lograr varias cosas a la vez, o tal vez para que los personajes puedan perseguir objetivos opuestos.

Sin embargo, separar el grupo puede presentar muchos retos para el ritmo de la historia, ya que las escenas deben alternarse entre dos o más grupos diferentes, dejando a los que no están en la escena actual sin nada que hacer. El capítulo 13 proporciona pautas para las DJ sobre cómo dirigir el grupo mientras está dividido, pero es probable que el juego funcione mejor si mantienes a todos los personajes juntos cuando la historia lo permite. El juego es más divertido cuando todo el mundo puede participar.

TIEMPO

Al igual que cualquier otra historia, el paso del tiempo es una parte esencial de los juegos de rol. A veces, la historia avanza rápidamente, abarcando grandes periodos de tiempo. Otras veces, cada latido importa y la acción se desarrolla segundo a segundo, detallando cada movimiento que hace tu personaje.

La DJ establece informalmente el ritmo del tiempo en función de cómo se desarrolla cada situación. Esto suele suceder sutilmente a medida que la DJ ajusta la escala de tiempo que está manejando. Por ejemplo, puedes cambiar rápidamente entre el ritmo lento “viajas por el Lagopuro durante varias horas” y el ritmo rápido “te sumerges para cubrirte cuando detectas las siniestras formas de varios Fusiónados volando bajo sobre el agua”. En este caso, la DJ no ha declarado formalmente que el tiempo avanzaba de manera diferente, pero las necesidades de la historia lo han cambiado sobre la marcha.

A medida que juegas una aventura, la historia va y viene de este modo. A veces, “alejars la imagen” para permitir que pase el tiempo o que se desarrollen los acontecimientos, y otras veces “acercars la imagen” para ver los sucesos que se desarrollan en detalle. Los momentos detallados como estos, conocidos como escenas, se explican en la siguiente sección.

Las partes más rápidas de tu historia son más flexibles. En estas escenas pasan largos periodos de tiempo, lo cual te permite descansar entre días difíciles, viajar durante largos periodos de tiempo o participar en actividades de reposo entre los momentos activos de una aventura. La mayoría de estos momentos se pueden manejar como un montaje en una película, pero algunas cosas (como el descanso y las actividades de reposo) pueden tener implicaciones en las reglas que se analizan más adelante en este capítulo.

ESCENAS

Cuando la acción se “acerca” y tus acciones individuales tienen consecuencias, estamos hablando de una **escena**. Estas secuencias del juego pueden incluir peleas angustiosas, negociaciones complicadas o exploraciones emocionantes, entre otras cosas.

Las reglas del juego se centran principalmente en las escenas, ya que suelen necesitar más orientación que las narrativas rápidas. La mayoría de las escenas se pueden categorizar como una de las siguientes:

Los **combates** ocurren cuando uno o más personajes participan en un conflicto físicamente hostil. En las peleas y las batallas, cada segundo importa, el posicionamiento requiere precisión y hay vidas en juego. El capítulo 10 presenta pautas para los combates.

Las **conversaciones** se centran en los momentos en los que te comunicas con otros personajes cuando el desenlace es incierto y tiene repercusiones significativas para el relato del juego. Estas incluyen discusiones acaloradas, negociaciones tensas, engaños intrincados e interacciones similares. El capítulo 11 presenta pautas para las conversaciones.

Los **empeños** resaltan los momentos en los que intentas atravesar, explorar, descubrir, perseguir o escabullirte. En estas escenas, tu principal oponente no suele ser otro personaje, sino el entorno o la propia situación. El capítulo 12 presenta pautas para los empeños.

No todas las secuencias encajan perfectamente en un único tipo de escena; por ejemplo, puedes empezar con una conversación que rápidamente se convierte en un combate. Y como ocurre con todas las reglas de este juego, las reglas de la escena son meras pautas. La DJ puede alterarlas, usar solo partes de una regla o mezclarlas y combinarlas para contar mejor la historia de vuestra aventura. Por ejemplo, podrías usar una acción de las reglas de combate para lanzar un puñetazo en una conversación, o resistir la influencia social de un PNJ con el que estás conversando durante un empeño de persecución.

TRANSICIONES ENTRE ESCENAS

El impulso es esencial para unas buenas partidas. Cuando se ha logrado (o no) cumplir el objetivo principal de una escena, suele ser el momento de concluirla y pasar a la siguiente. Esto ayuda a la DJ a mantener a los jugadores entusiasmados y motivados para continuar la campaña.

Responder una pregunta suele plantear otra. Por ejemplo, los personajes pueden celebrar haber derrocado a un ignominioso alto señor mediante traiciones sociales, solo para descubrir que su sucesor es aún peor. O que, después de crear con éxito un nuevo fabrial para ayudar en la batalla, los personajes descubren que las materias primas necesarias para producir más son escasas y solo se pueden obtener infiltrándose en una tesorería ocupada por el enemigo.

A veces, las escenas se suceden con rapidez, y lo que acontece en una puede tener un impacto dramático en las

capacidades y recursos de tu personaje para la siguiente. En otras ocasiones, especialmente después de las escenas particularmente intensas, puede que el grupo necesite un respiro para recuperarse, o la historia puede simplemente tener que avanzar rápidamente hasta el siguiente acontecimiento importante. Este tiempo entre escenas significativas se denomina reposo (que se describe más adelante en este capítulo).

CARACTERÍSTICAS EN VARIAS ESCENAS

Cuando una escena da paso a la siguiente, las características de tu personaje generalmente permanecen en el mismo estado en que se encontraban en la escena anterior. Por ejemplo, tu salud, concentración e Investidura actuales permanecen iguales hasta que tienes la oportunidad de recuperarlas, ya sea mediante capacidades o pasando una cantidad significativa de tiempo descansando (consulta “Descanso” al final de este capítulo).



SUCESOS

A veces, la DJ podría introducir un suceso dentro de una escena. Esta herramienta opcional se utiliza para representar circunstancias inminentes que progresan hasta un momento que sacudirá la escena. Esta anticipación creciente puede agregar dimensión a cualquier escena. Los sucesos pueden ser positivos o negativos; sea como sea, actúan como cuentas atrás independientes del objetivo principal de una escena.

La DJ puede incorporar dos o tres sucesos en una sesión de juego. Estos suelen repartirse entre escenas, pero si hay mucho en juego y suceden muchas cosas a la vez, podrían ocurrir múltiples sucesos en la misma escena. Al mismo tiempo, algunas sesiones podrían no incluir ni un solo suceso; no deberían parecer giros aleatorios en cada sesión, sino dispositivos deliberados para aumentar la tensión de la historia en las escenas importantes.

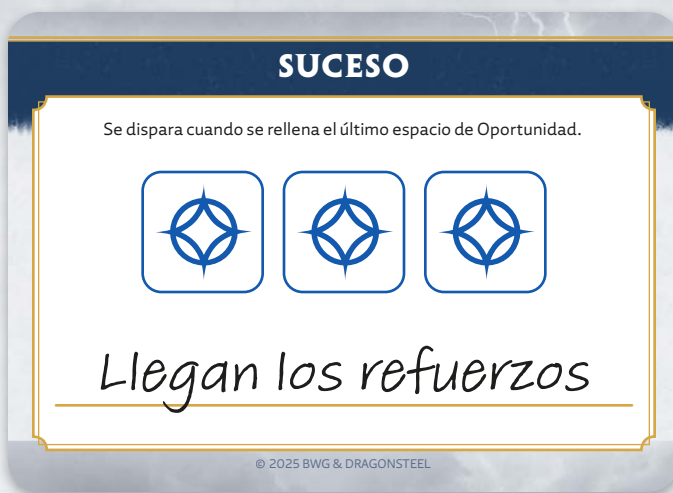
Resulta útil pensar en un suceso como algo similar a una Oportunidad o una Complicación, pero con un alcance de impacto más amplio. Por ejemplo, un suceso podría destacar que una alta tormenta se acerca al grupo, la creciente indignación de una multitud que observa un duelo injusto, la llegada de los guardias de la ciudad durante tu pelea en un callejón sin salida con un agente de los Sangre Espectral, o los momentos previos a que Dalinar abra una perpendicularidad para reabastecer tu luz tormentosa durante una batalla gigantesca.

Cuando la DJ presenta un suceso, está presagiando algo que aún no está en juego, pero que probablemente se materializará durante la escena. Normalmente, un suceso se activa una vez que tus compañeros jugadores, la DJ y tú contribuis con una cantidad predeterminada de Oportunidades o Complicaciones.

MEDIDORES DE SUCESO

Los sucesos siempre son planificados e instigados por la DJ, si no se indica lo contrario (por ejemplo, por un talento). Cuando la DJ está lista para presentar un suceso, anuncia de qué se trata y si es positivo o negativo, luego coloca una carta de suceso en el centro de la mesa (si bien no es necesaria) como recordatorio visual de que el suceso está en juego.

Cada suceso incluye un **medidor de suceso** con, al menos, dos espacios de Oportunidad o Complicación (o ambas cosas); la DJ elige la cantidad de cada una. Cuando alguien tira un dado de trama mientras un suceso está sobre la mesa, el resultado del dado puede contribuir para su avance, como se describe en la siguiente sección.



CÓMO CONTRIBUIR A LOS SUCESOS

Los jugadores y la DJ pueden optar por contribuir a los medidores de suceso gastando Oportunidades y Complicaciones para rellenar espacios. Cuando lo hacen, renuncian a otros posibles efectos que estos resultados tendrían normalmente. Esto empuja a los jugadores a sopesar estratégicamente el impacto de las consecuencias inmediatas de gastar una Oportunidad o Complicación de forma habitual, frente a las consecuencias más importantes y a largo plazo de usarlas para contribuir a un medidor de suceso. De este modo, los sucesos pueden añadir una tensión significativa a las escenas de alto riesgo.

OPORTUNIDADES

Cuando obtienes una Oportunidad, puedes elegir gastarla en un suceso positivo, rellenando un espacio al hacerlo. A veces, puede tener más sentido gastar una Oportunidad en un beneficio inmediato, como recuperar la concentración que se necesita urgentemente para un talento. Pero cuando un suceso está en curso, es posible que quieras avanzar hacia el momento que podría cambiar el rumbo de toda una batalla en favor del grupo.

COMPLICACIONES

Cuando sufres una Complicación, la DJ puede elegir gastarla en un suceso negativo, rellenando un espacio al hacerlo. Como de costumbre, puede elegir gastarla en otra cosa; esta flexibilidad ayuda a la DJ a elegir dramáticamente cuándo se activa un suceso negativo, como un abismoide que irrumpe en la escena justo cuando tus personajes están a punto de vencer a sus oponentes en batalla.

CONTRIBUCIONES DE LOS PNJs

Al igual que tú contribuyes a los sucesos, los PNJs también pueden hacerlo. Sin embargo, a menos que sean tus aliados, recuerda que sus Oportunidades rellenan espacios para sucesos con implicaciones negativas para ti, y sus Complicaciones rellenan espacios para sucesos con implicaciones positivas.

ACTIVACIÓN DE UN SUCESO

Una vez que se han rellenado todos los espacios de Oportunidad o Complicación en tu medidor, se activa el suceso que se ha ido acercando con cada tirada (como el avance inexorable de una alta tormenta).

La mayoría de los sucesos cuentan Oportunidades o Complicaciones, no ambas cosas. Sin embargo, para un desenlace más complejo, la DJ podría optar por manejar dos medidores simultáneamente, contribuyendo a la posibilidad de un resultado positivo o negativo. Por ejemplo, si estás esperando refuerzos muy necesarios mientras una alta tormenta se acerca inexorablemente, puedes contribuir al avance de tus aliados con Oportunidades, mientras que las Complicaciones cuentan para la llegada de la alta tormenta. ¿Cuál se activará primero?

REPOSO

Las escenas comprenden la mayor parte del tiempo de juego, pero entre ellas, la vida de tu personaje sigue (por ejemplo, mientras te escondes, descansas, trabajas o esperas). Si solo te tomas un descanso de unas horas o una noche, esas reglas se explican en la sección “Descanso” al final de este capítulo. Sin embargo, los periodos más largos entre escenas ofrecen periodos de **reposo**, durante los que los personajes pueden progresar a nivel individual sin verse limitados por

los objetivos compartidos de su grupo. Durante el reposo, la DJ os ofrece la oportunidad de explicar lo que hacéis durante ese periodo. Algunas actividades se pueden realizar en conjunto con otros miembros del grupo, pero, a menudo, los personajes quieren seguir su propio camino durante un tiempo.

CÓMO INTRODUCIR EL REPOSO

Cuando el juego llega a un período de reposo, la DJ informa a vuestro grupo de cuánto tiempo disponéis antes de que se vuelva a necesitar a vuestros personajes. A veces, son conscientes de cuánto tiempo disponen (“tenéis que volver a estar de servicio dentro de doce horas”), pero otras veces, la DJ podría deciros que la acción se reanudará en dos días, aunque vuestros personajes piensen que disponen de una semana de vacaciones (“en dos días, recibiréis una carta inesperada; ¿qué hacéis a partir de ahora y hasta entonces?”). La DJ también explica las restricciones narrativas para tus actividades; por ejemplo, es posible que debas evitar ser el centro de atención o permanecer dentro de los límites de una ciudad en cuarentena.

El tipo de actividades que elijas (y el progreso que puedas lograr con ellas) podrá variar según el ámbito del paréntesis. Si solo te tomas unos días libres, un personaje con el camino de Cirujano podría elegir trabajar como médico ambulante, quizás ganando 5 marcos por tres días de trabajo en



un pueblo remoto. O un personaje Radiante podría reparar el vínculo con su spren después de un acalorado desacuerdo. Por otra parte, un reposo que dura varios meses tiene implicaciones mucho mayores. Un personaje de dahn bajo podría avanzar hacia su noble objetivo de ascender a un dahn superior al ganarse el favor de la nobleza local. O un artífabriano podría viajar de nación en nación, entrenando a sus aliados para producir un nuevo fabrial que cambiara el resultado de una guerra en ciernes.

CÓMO RESOLVER EL REPOSO

Una vez que conocéis la duración y las limitaciones de vuestro periodo de reposo, cada jugador resume lo que su personaje tiene intención de hacer con su tiempo; la sección “Ideas para actividades de reposo” sugiere actividades y cómo la DJ y tú podríais resolver esos resultados. Después de estos resúmenes, la DJ colabora con un jugador para determinar el resultado de esa actividad y luego repite el mismo proceso con los demás jugadores.

ACTIVIDADES SIMPLES Y AMBICIOSAS

Podrías elegir un logro razonable para tu personaje, como trabajar en tu antiguo trabajo o dar los pasos finales hasta pronunciar un Ideal al que te has estado dedicando durante algún tiempo. A discreción de la DJ, muchas de estas actividades no requieren pruebas para resolverlas. Otras actividades sencillas pueden requerir una prueba de habilidad bastante fácil de superar.

Si el reposo que has elegido implica algo particularmente ambicioso, difícil o fundamental para la trama, es probable que tengas que subir la apuesta en tu prueba. Asegúrate de que te sientes cómodo con el riesgo de una Complicación, aunque si sacas un resultado terrible tanto en tu prueba como en el dado de trama, la DJ puede optar por tener piedad y ofrecer algún tipo de pequeña concesión.

DESENLACES DE ACTIVIDAD

Cuando hayas llevado a cabo la prueba requerida (si corresponde), la DJ y tú decidís el desenlace, teniendo en cuenta el resultado de la prueba, las Oportunidades y las Complicaciones. A discreción de la DJ, las resoluciones podrían incluir recompensas narrativas, dinero, objetos o progreso hacia metas individuales.

EL REPOSO ENTRE SESIONES

En lugar de llevar a cabo un periodo de reposo durante una sesión de juego, algunos grupos prefieren pasar al reposo al final de una sesión y luego resolver sus actividades a través de un grupo de chat antes de la sesión siguiente. Incluso puede que disfrutes de usar los periodos entre sesiones para escribir y compartir una narración de tus actividades de reposo (después de colaborar con la DJ para resolver el desenlace).

IDEAS PARA ACTIVIDADES DE REPOSO

En esta sección se resumen algunas de las **actividades de reposo** más comunes que puedes llevar a cabo, junto con los tiempos y costes sugeridos. Sin embargo, puedes utilizar el tiempo como desees; pon tu idea en común con la DJ y te ayudará a encontrar la manera de resolverla.

MANUFACTURA

Puedes fabricar objetos e incluso fabriles poderosos, tal y como se describe en la sección “Manufactura” del capítulo 7. Dado que la manufactura puede llevar muchos días según la complejidad del objeto, esta actividad se lleva a cabo mejor en periodos de reposo.

TRABAJAR EN UNA PROFESIÓN

Puedes dedicarte a una profesión, ya sea realizar trabajos ocasionales en un campamento de guerra o administrar tu enorme propiedad de la que has estado alejado. Si tienes un patrocinador o eres parte de una organización mayor, es posible que esperen que trabajes en su nombre.

RECUPERACIÓN

Muchas lesiones necesitan tiempo para sanar. Si puedes dedicar tiempo de reposo a la recuperación, esto acelerará en gran medida el proceso de curación. Cada día de reposo que se dedique al descanso y la recuperación cuenta como dos días para la curación de una lesión (consulta “Lesiones” más adelante en este mismo capítulo).

INVESTIGACIÓN

Las aventuras y los viajes caóticos ofrecen pocas ocasiones para una investigación minuciosa, por lo que el tiempo de reposo es una gran oportunidad para estudiar. Incluso podrías obtener información sobre los misterios del Cosmere. La investigación incluye actividades como visitar devotos para hablar con los fervorosos, leer libros en la biblioteca o experimentar con nuevas tecnologías en el laboratorio.

Cuando comiences tu investigación, dile a la DJ lo que esperas descubrir. Ella decidirá si es algo que puedes encontrar o descubrir y, de ser así, cuántos días de reposo necesitarás y si hay alguna restricción.

Suelen hacer falta 10 días o más de investigación para descubrir información verdaderamente importante, y cada día cuesta 3 marcos de suministros y otros gastos. Además, la mayoría de las investigaciones requieren que superes una o más pruebas de habilidad. Por ejemplo, es posible que necesites una prueba de Deducción para conectar diferentes informaciones, una prueba de Saber para recordar un autor relevante para tu investigación o una prueba de Persuasión para convencer a un experto para que te ayude.

Tener éxito en tu investigación puede tener muchos beneficios, como revelar información clave sobre tus aventuras o proporcionarte conocimientos sobre nuevos fabriles, spren u otros hechos sobre el mundo.

ENTRENAMIENTO

Si dedicas tu tiempo libre a entrenar, puedes mejorar para, potencialmente, adquirir una nueva pericia. De esta manera, puedes adquirir una pericia especializada (como la de Martillo de guerra o Semiesquirla).

Para ello, busca un recurso que te ayude a adquirir dicha pericia: puede ser un mentor, un excelente libro de referencia o simplemente observar mucho a los expertos. La DJ decide entonces cuánto tiempo te lleva aprender y si se requieren pruebas de habilidad.

Por lo general, se necesitan 20 días o más para aprender una pericia nueva, y cada día cuesta 5 marcos en suministros y otros gastos. Además, la mayoría de los entrenamientos requiere que superes una prueba de habilidad relevante para el tema elegido, y los fracasos añaden más tiempo u otras complicaciones.

AUTORREFLEXIÓN

Después de los intensos sucesos y experiencias de tus aventuras, es posible que te sientas impulsado a reevaluarte a ti mismo y tus valores. Si dedicas 10 días o más a la autorreflexión con un coste de 5 marcos por día, puedes llevar a cabo cambios mecánicos en tu personaje (como cambiar talentos o grados en habilidad). La mayoría de los jugadores la usan para realizar pequeños ajustes, como cambiar uno o dos talentos que luego se dan cuenta de que no encajan en la historia actual de su personaje. Si deseas realizar cambios más profundos, habla con la DJ sobre cómo se integrarán en la historia.

Al finalizar estos 10 días de reposo, puedes reconfigurar a tu personaje usando las reglas de “Cómo empezar en niveles superiores” del capítulo 13, pero manteniendo la misma cantidad de niveles que tienes ahora. Se aplican todas las reglas habituales sobre prerequisites y si has obtenido alguna recompensa durante tus aventuras, no cuenta para los prerequisites de niveles anteriores. Por ejemplo, que tu personaje haya pronunciado el Segundo Ideal no significa que puedas elegir un talento del Tercer Ideal en el primer nivel de tu nueva configuración de personaje.

Debes trabajar con la DJ en esta reconfiguración (independientemente de su magnitud), y es ella quien decide si tus cambios encajan con el relato. Asegúrate de decirle por qué deseas reconfigurar a tu personaje y colaborad para acordar cómo podría impactar en la historia y en el papel de tu personaje y sus relaciones dentro del grupo.

ESTADOS

Muchos efectos pueden aplicarte un **estado** temporal (por ejemplo, “quedas Ralentizado”). Estos efectos modifican tus capacidades durante su tiempo de duración, tal y como se describe en la sección “Duraciones”, más abajo.

Si un efecto no indica su duración (o cómo puedes eliminar el estado antes de tiempo), todas las reglas que necesitas para determinarla se incluyen en el propio estado.

En general, los estados solo se aplican a personajes, no a objetos. Por ejemplo, si una regla te dice que apliques un estado a objetivos en una zona determinada, los objetos de esa zona ignoran el estado. Sin embargo, cuando se ajuste a la historia, la DJ podría decidir que los objetos se ven afectados por un estado (o por un efecto narrativo similar).

Este juego incluye los estados siguientes, enumerados en orden alfabético.

AFLIGIDO

Mientras te encuentras Afligido, sufres daño lentamente al transcurrir el tiempo. En combate, al final de cada uno de tus turnos, sufres la cantidad y el tipo de daño especificado por el efecto que te aplicó el estado; normalmente, esta información se indica entre corchetes. Por ejemplo, si quedas Afligido [1d4 vital], sufres 1d4 de daño al final de cada uno de tus turnos.

Fuera del combate, en cambio, sufres ese daño cada 10 segundos y después de cada vez que alguien intenta eliminar el estado.

A diferencia de la mayoría de los estados, puedes estar Afligido por múltiples efectos simultáneamente. En ese caso, resuelve cada efecto por separado.

AGOTADO

Mientras te encuentras Agotado, te sientes fatigado y tus pruebas de habilidad pasan a ser más difíciles.

Cuando obtienes este estado, se indica un número negativo entre corchetes. Después de calcular el resultado de una prueba, pero antes de resolver sus efectos, aplica una penalización igual a este número.

Después de cada descanso largo, reduce tu penalización de Agotado en 1. El estado se elimina cuando tu penalización es igual a 0.

A diferencia de la mayoría de los estados, Agotado tiene un efecto acumulativo. Cuando obtienes una segunda instancia de este estado, suma su penalización indicada a tu penalización actual. Por ejemplo, si un efecto te deja Agotado [-2], restas 2 del resultado de todas tus pruebas. Si un efecto diferente te deja Agotado [-1], eso aumenta tu penalización, por lo que ahora restas 3 del resultado de todas tus pruebas. Como es habitual, el resultado final de tu prueba no puede ser menor que 0, independientemente de tu penalización.

ATURDIDO

Mientras te encuentras Aturdido en combate, pierdes cualquier reacción y, en tu turno, obtienes dos ► menos y no obtienes ninguna reacción. Mientras te encuentras Aturdido fuera del combate, estás abrumado, lo que hace que te muevas y reacciones más lentamente a tu situación a discreción de la DJ.

CONCENTRADO

Mientras te encuentras Concentrado, estás fijado y absorbo en tu tarea. Cuando usas una habilidad que cuesta concentración, su coste se reduce en 1 punto.

DESORIENTADO

Mientras te encuentras Desorientado, tus sentidos se ven alterados, lo cual dificulta la mayoría de las tareas. No puedes usar reacciones, tus sentidos siempre cuentan como ofuscados y las pruebas de Percepción (y pruebas similares en las que tienes que usar tus sentidos) tienen una desventaja.

EMPODERADO

Cuando un Caballero Radiante jura un Ideal, queda Empoderado, otorgándole un estallido de poder sin límites. Mientras se encuentra Empoderado, obtiene una ventaja en todas las pruebas y su Investidura se recarga hasta su máximo al inicio de cada uno de sus turnos. Elimina este estado al final de la escena actual.

INCONSCIENTE

Mientras te encuentras Inconsciente, tu valor de movimiento pasa a ser 0, no puedes moverte ni comunicarte y no eres consciente de lo que te rodea. Cuando se te impone este estado, quedas Tumbado y dejas caer todo lo que sujetas. No puedes interactuar con tu entorno ni usar ninguna acción o reacción que no sea la acción Absorber luz tormentosa y la acción gratuita Revitalizar (si eres Radiante). En combate, siempre tienes un turno lento, pero no puedes hacer nada (excepto las acciones Radiantes mencionadas anteriormente).

Los enemigos suelen ignorar a los personajes Inconscientes si no tienen una razón de peso para hacer lo contrario.

Si eres un PJ, puedes elegir recuperar la consciencia al final de cualquiera de tus turnos (no requiere acción) o cuando un efecto te cura al menos 1 punto de salud. En tal caso, otros personajes pueden sentir que estás consciente, eliminas el estado Inconsciente y, si tienes 0 puntos de salud, recuperas 1. Pero ten cuidado: con la salud tan baja, podrías sufrir otra lesión con facilidad, esta vez potencialmente más peligrosa o mortal.

Si se trata de un PNJ, recobra automáticamente la consciencia cuando recupera 1 punto de salud.

INMOVILIZADO

Mientras te encuentras Inmovilizado, tu valor de movimiento pasa a ser 0 y no te puedes mover ni ser movido por otros efectos.

MEJORADO

Mientras te encuentras Mejorado, uno de tus atributos aumenta temporalmente cuando obtienes ese estado (como se especifica entre corchetes). El atributo especificado obtiene una bonificación igual al número especificado; sin embargo, esta bonificación no cambia tus defensas, salud máxima, concentración máxima ni Investidura máxima.

Por ejemplo, si tienes una Velocidad de 3 y pasas a estar Mejorado [Velocidad +2], obtienes los siguientes beneficios temporales:

- ♦ Obtienes una bonificación de +2 a las pruebas de Agilidad, Armamento ligero, Hurto y Sigilo.
- ♦ Obtienes una bonificación de +2 a cualquier talento que utiliza directamente tu Velocidad.
- ♦ Aumentas tu valor de movimiento de 9 a 12 metros.



A diferencia de la mayoría de los estados, Mejorado tiene efectos acumulativos y se puede aplicar más de uno de tus atributos al mismo tiempo.

RALENTIZADO

Mientras te encuentras Ralentizado, tu valor de movimiento se reduce a la mitad. Si quedas Ralentizado en medio de un movimiento, tu movimiento restante se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

RESUELTO

Mientras te encuentras Resuelto, cuando fallas una prueba, puedes añadir una Oportunidad al resultado. Después de elegir hacerlo, elimina el estado Resuelto.

RETENIDO

Mientras te encuentras Retenido, tu valor de movimiento pasa a ser 0. Sufres una desventaja en todas las pruebas, excepto aquellas destinadas a liberarte de tus ataduras. Si el efecto que aplica este estado no establece una CD para escapar, la DJ decidirá si el estado puede eliminarse antes de que finalice y cómo.

SORPRENDIDO

Mientras te encuentras Sorprendido, pierdes todas las reacciones, no obtienes una reacción al comienzo del combate o en tu turno, no puedes realizar un turno rápido y obtienes una ► menos. Elimina este estado después de tu próximo turno.

TUMBADO

Mientras te encuentras Tumbado, estás tendido en el suelo. Cuando eso sucede, estás Ralentizado y los ataques cuerpo a cuerpo contra ti obtienen una ventaja. Puedes usar la acción Prevenirse sin cobertura.

Puedes ponerte en pie y poner fin a este estado como ►. Al hacerlo, tu valor de movimiento se reduce en 1,5 hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Si quedas Tumbado mientras trepas o vuelas, caes y sufres daño como de costumbre (consulta “Caídas” en el capítulo 10).

DURACIONES

Algunos efectos (como los estados) duran un número específico de rondas. Si estás en combate cuando comienza dicho efecto, toma nota de si comienza en la fase rápida de los PJs, la fase rápida de los PNJs, la fase lenta de los PJs o la fase lenta de los PNJs (consulta “Fases del turno” en el capítulo 10). El efecto dura hasta el comienzo de esa fase en la siguiente ronda.

Otros efectos indican exactamente cuándo terminan. Por ejemplo, si un efecto termina “al final de tu próximo turno”, da igual si tu próximo turno es rápido o lento: el efecto termina cuando termina ese turno.

COMIDA Y AGUA

Si no comes ni bebes lo suficiente cada día, puedes empezar a sufrir agotamiento. Cuando te aventuras en una zona con acceso a suficiente comida y agua, la DJ normalmente no te pedirá que realices un seguimiento específico de tus reservas, sino que supondrá que te estás alimentando lo suficiente. Sin embargo, cuando tu acceso a la comida y el agua pueda ser limitado (como cuando te encuentras tras las líneas enemigas o en Shadesmar), la DJ podrá pedirte que realices un seguimiento más exhaustivo de tus reservas.

En aras de la simplicidad, la comida y el agua se registran una vez día. Un día de comida o agua es suficiente para alimentar o hidratar a un personaje durante un día entero. Si no puedes consumir suficiente comida o agua, comienzas a sufrir efectos perjudiciales.

COMIDA INSUFICIENTE

Puedes pasar un número de días sin **comida** igual a tu valor de Voluntad antes de empezar a sentir los efectos perjudiciales. Por cada día que pases sin comer lo suficiente, pasarás a estar Agotado [-1]. Si esto te reduce a Agotado [-10] o menos, mueres.

Una vez que consumes la comida de un día, el recuento de días se reinicia (aunque sigues Agotado) y puedes estar sin comer otro número de días igual a tu valor de Voluntad antes de sufrir más agotamiento.

AGUA INSUFICIENTE

No puedes pasar mucho tiempo sin **agua**. Por cada día que pases sin beber lo suficiente, pasarás a estar Agotado [-1]. Si esto te reduce a Agotado [-10] o menos, mueres.

DAÑO, LESIONES Y MUERTE

Durante la Verdadera Desolación, el riesgo de sufrir lesiones o morir es casi constante. Estas reglas explican cómo ocurrirse del daño y las lesiones.

DAÑO

Cuando sufres **daño**, reduces tu salud actual en esa cantidad (consulta “Salud” en el capítulo 3). Si llevas armadura, tu valor de desvío puede reducir la cantidad de daño que sufres dependiendo del tipo de daño (consulta “Desvío” en el capítulo 3).

Una vez que tu salud se vea reducida a 0, quedas inconsciente y sufres una lesión (consulta la sección “Lesiones”, más abajo), lo que te pone en riesgo de sufrir lesiones graves o de morir. Cada vez que sufres daño mientras tienes 0 puntos de salud, sufres otra lesión. Si no te mata, permaneces inconsciente hasta que recuperas salud o eliges recuperar la consciencia (tal y como se describe en “Estados”).

TIPOS DE DAÑO

Diferentes armas, potencias y otros efectos causan diferentes **tipos de daño**. La mayoría de los efectos indican qué tipo de daño infligen. Si un efecto “inflige daño adicional” pero no especifica el tipo, inflige el mismo tipo que el daño subyacente infligido.

El tipo de daño no suele cambiar un efecto, pero otras reglas podrían afectar a algunos tipos de daño. Por ejemplo, si tu armadura te da un valor de desvío, esto reduce el daño cuando sufres daño por energía, por golpe o por laceración (consulta “Armaduras” en el capítulo 7). Asimismo, algunos adversarios se ven menos afectados por ciertos tipos de daño.

Al determinar el tipo de daño de varios efectos en tu historia, usa las siguientes pautas:

Energía. Los efectos relacionados con el calor y la energía (como el fuego y los relámpagos) infligen daño por energía. Este tipo de daño se ve reducido por tu valor de desvío.

Golpe. Los efectos que aplastan o golpean (como un martillazo o una roca que te lanzan) infligen daño por golpe. Este tipo de daño se ve reducido por tu valor de desvío.

Laceración. Los efectos que cortan, perforan o empalan (como una daga o púas de madera afiladas) infligen daño por laceración. Este tipo de daño se ve reducido por tu valor de desvío.

Espiritual. Los efectos que dañan tanto a tu yo físico como espiritual infligen daño espiritual. Este suele ser infligido por las hojas esquirladas, pero algunas potencias también pueden causarlo. Este tipo de daño no se ve reducido por tu valor de desvío.

Vital. Los efectos que ponen a prueba tu constitución (como veneno, asfixia y frío extremo) infligen daño vital. Este tipo de daño no se ve reducido por tu valor de desvío.

LESIONES

Tu salud representa tu bienestar físico general y tu resistencia, como se describe en el capítulo 3. A medida que recuperas salud, sanas rápidamente heridas superficiales como raspones y morados. Pero cuando sufres un daño particularmente grave, puedes sufrir una **lesión** que tarda un tiempo en sanar, o incluso que nunca se llega a curar del todo.

SUFRIR UNA LESIÓN

Siempre sufres una lesión cuando tu salud se ve reducida a 0 y cuando sufres daño mientras estás a 0 puntos de salud. Otros efectos (como talentos y rasgos de las armas) también pueden causar lesiones, y la DJ puede decidir infligir una lesión cuando la historia lo requiera.

TIRADAS DE LESIÓN

Cuando sufres una lesión, debes hacer una tirada de lesión. Los PNJs importantes, como los personajes recurrentes, hacen tiradas de lesión de la misma manera. (Para PNJs menos importantes, consulta “Los PNJs menores y las lesiones”).

Una tirada de lesión no es una prueba de habilidad. Más bien, cuando haces una, tira un d20 y aplica los siguientes modificadores:

Armadura. Añade el valor de desvío de cualquier armadura que lleves puesta.

Capacidades. Añade cualquier modificador relevante de talentos u otras capacidades.

Lesiones. Resta 5 de la tirada por cada lesión que ya tengas. (A diferencia de las pruebas de habilidad, el resultado de una tirada de lesión puede ser un número negativo).

Compara el resultado con la tabla Duración de lesiones para determinar la duración de tu lesión, luego consulta “Efectos de las lesiones” para determinar su alcance.

DURACIÓN DE LESIONES

Tirada de lesión	Duración
–6 o menos	Muerte. Mueres (consulta “Muerte”).
–5 a 0	Lesión permanente. Sufres una lesión permanente.
1 a 5	Lesión grave. Sufres una lesión temporal con una duración de 6d6 días.
6 a 15	Lesión leve. Sufres una lesión temporal con una duración de 1d6 días.
16 o más	Herida superficial. Sufres una lesión temporal hasta que ha transcurrido un descanso largo.

EFFECTOS DE LAS LESIONES

Cada lesión permanece hasta que se cura (o, en el caso de las lesiones permanentes, potencialmente para siempre). Cuando tu personaje sufre una lesión, tú decides sus efectos. Para ello, considera qué ha causado la lesión y qué narrativa te interesa para tu personaje.

La tabla Efectos de las lesiones sugiere algunos efectos que una lesión podría tener y cómo podrías describirla en la historia. Tienes total libertad para elegir cualquier entrada de la tabla, tirar un d8 en la tabla o colaborar con la DJ para crear un efecto personalizado.

EFFECTOS DE LAS LESIONES

d8	Efecto	Sugerencias narrativas
1 a 2	Agotado [-1]	Cualquier lesión que reduzca tu resistencia general.
3	Agotado [-2]	Cualquier lesión que reduzca tu resistencia general.
4 a 5	Ralentizado	Pie o pierna lesionados, o cualquier lesión que reduzca tu velocidad general.
6	Desorientado	Lesión en la cabeza, o lesión extendida que afecte a tus sentidos.
7	Sorprendido	Te sientes abrumado por la conmoción de una lesión.
8	Solo puedes usar una mano	Mano o brazo lesionados, o cualquier lesión que reduzca tu coordinación general.

LOS PNJs MENORES Y LAS LESIONES

Si un PNJ menor sufre una lesión, queda derrotado inmediatamente. Cuando se ajusta a la historia, el PJ que causa la lesión puede elegir si el PNJ muere o simplemente queda inconsciente. Si está inconsciente, el PNJ no puede recuperar la consciencia hasta que recupera al menos 1 punto de salud de otra fuente; a diferencia de los PJs, los PNJs no pueden recuperar la consciencia por sí solos.

A discreción de la DJ, los PNJs importantes para la escena, o para la historia en general, podrían no ser derrotados cuando sufren una lesión, lo cual les permite ser potencialmente revividos por sus aliados y volver a la lucha.

RECUPERACIÓN DE LESIONES

Las lesiones temporales se curan una vez transcurrida la duración especificada o, si la recuperación tiene lugar durante el tiempo de reposo, te curas el doble de rápido (consulta “Reposo” antes en este capítulo). Algunos talentos y otros efectos también permiten curar lesiones.



Las lesiones permanentes no sanarán sin una intervención sobrenatural, pero tu personaje puede adaptarse a las lesiones, incluidas las permanentes. Perder una extremidad o el uso de un sentido al que estás acostumbrado puede presentar desafíos prácticos, pero puedes adaptarte con entrenamiento, experiencia, fabriles especiales o el apoyo de tus seres queridos.

LESIONES O DISCAPACIDADES

Aunque los personajes pueden sufrir lesiones durante sus aventuras, los jugadores tienen la libertad de rechazar cualquier efecto de lesión y elegir algo que se ajuste más a su historia. Las reglas de lesiones no están pensadas para su uso en la creación de nuevos personajes con discapacidades, ni para mostrar cómo los personajes con discapacidades funcionan en este juego.

Por ejemplo, si creas un personaje que no tiene pleno uso de todos los sentidos (como un personaje ciego), no obtienes el estado Desorientado. En cambio, seguirás las reglas generales de creación de personajes (a menos que elijas lo contrario), ya que se supone que cuentas con diversas técnicas y herramientas para desenvolverte en tu día a día. Narrativamente, puedes tener ciertas limitaciones lógicas debido a que no puedes ver, pero también tienes ciertas ventajas, como no depender de la vista y no ser engañado por ilusiones puramente visuales. Si tu personaje usa un dispositivo de movilidad como una sillalibre fabril (consulta el capítulo 7), tu valor de movimiento está determinado por el atributo Velocidad de tu personaje, al igual que los demás.

De manera similar, si sufres una lesión permanente durante tus aventuras, es posible que acabes aprendiendo a compensarla, eliminando los efectos de cualquier efecto que se haya aplicado. En la historia, aún experimentas los efectos narrativos de la lesión, pero has encontrado formas de adaptarte y, para representarlo, incluso podrías llegar a eliminar el estado mecánico de dicha lesión.



Inhaló tanta luz tormentosa que las esferas de su mano se calentaron mientras una delicada escarcha se extendía sobre sus dedos. Su piel brillaba. El poder en su interior se expandía hacia el muñón donde una vez había estado su brazo izquierdo.

REPRESENTACIÓN DE LESIONES Y DISCAPACIDADES

Si sufres una lesión, te recomendamos que investigues las formas en que las personas reales se han adaptado a lesiones y discapacidades similares, y luego intentes representarlas de manera realista y sin caer en estereotipos. Las fuentes autobiográficas brindan la mejor perspectiva. Si bien la DJ puede colaborar contigo para sugerir las implicaciones mecánicas de una lesión, debes ser tú quien lleve las riendas de esta conversación y, a diferencia de la mayoría de las áreas del juego, siempre tienes la última palabra sobre cómo una lesión afecta a tu personaje.

LA LUZ TORMENTOSA Y LAS DISCAPACIDADES

La luz tormentosa tiene el poder de curar casi cualquier herida (como con el talento Regeneración de heridas de la potencia de Progresión). Sin embargo, esta curación se produce al alinear tu ser físico con tu ser espiritual, así que a menos que un personaje quiera cambiar un aspecto de sí mismo, la luz tormentosa no tiene nada que reparar. Por ejemplo, las discapacidades de algunas personas forman parte de su identidad; en tal caso, es posible que la luz tormentosa no las cure porque ya están completas.

MUERTE

Los personajes jugadores de este juego son resistentes y normalmente pueden soportar múltiples lesiones graves antes de sucumbir a ellas. Sin embargo, tal y como se describe en “Tiradas de lesión”, cada una de las lesiones de tu personaje aplica una penalización a las futuras tiradas de lesión, lo cual aumenta significativamente sus probabilidades de morir.

Cuando tu personaje muere, puede aferrarse a la conciencia el tiempo suficiente para pronunciar sus últimas palabras con el fin de impartir una última enseñanza, contar una última ocurrencia o decir un último adiós. Su aspecto cognitivo abandona entonces su forma física y permanece en Shadesmar durante un breve periodo de tiempo antes de que su alma se reincorpore al Reino Espiritual de donde vino.

Una vez que esta escena termina, es posible que quieras describir el paso del alma de tu personaje al Más Allá. Esta es una oportunidad para una despedida más introspectiva y tranquila. Tanto si tu personaje espera unirse a la lucha para recuperar los Salones Tranquilos o deslizarse suavemente hacia la nada, aquí acaba su viaje y su destino final sigue siendo una incógnita.

VOLVER A LA VIDA

En raras circunstancias, poderes como la Antigua Magia pueden volver a unir un alma persistente a su cuerpo. Cuanto más Investida esté una persona en el momento de su muerte, más tiempo persistirá su alma. Sin embargo, un alma debe estar dispuesta para que la vuelvan a unir.

MUERTE E INFUSIONES

Si mueres, tus efectos de potencia activos terminan si no requieren gastar *Investidura* cada ronda. Sin embargo, cualquier otra potencia infusa en tu cuerpo u objetos continúa hasta que las infusiones se quedan sin *Investidura*.

CONSEJO PARA LA DJ: PONER A LOS PJs EN SITUACIONES DE PELIGRO MORTAL

En algunos juegos de rol, la muerte es solo un pequeño inconveniente, pero en las historias de *El Archivo de las Tormentas*, salvo en algunos casos excepcionales, la muerte es permanente. Teniendo esto en cuenta, las DJ deben pensar bien cuándo poner a los personajes en una situación de verdadero peligro mortal.

Fuera del combate, si un jugador toma una decisión que conduciría a la muerte segura de un PJ, baraja la opción de comunicarle una advertencia fuera de personaje. En combate, el sistema de lesiones del juego ofrece riesgos y consecuencias significativos además de la muerte. Sin embargo, un jugador puede querer contar una historia de sacrificio noble, en cuyo caso su personaje podría elegir luchar a pesar de las lesiones y ponerse en peligro. No obstante, ese tipo de elección del jugador generalmente crea un final mucho más satisfactorio que una muerte casual.



DESCANSO

Con un poco de suerte, entre escenas encontrarás algo de tiempo para descansar. Esto te dará la oportunidad de recuperarte, comer, curar tus heridas y planificar los días que te esperan. Hay dos tipos de descansos: descansos cortos y largos.

DESCANSO CORTO

Un **descanso corto** es cualquier período ininterrumpido de una hora o más en el que puedes relajarte, recuperarte y curar tus heridas.

RECUPERACIÓN DE SALUD Y CONCENTRACIÓN

Después de un descanso corto, puedes tirar tu dado de recuperación para determinar cómo te recuperas (consulta “Voluntad” en el capítulo 3 para determinar la magnitud de tu dado de recuperación). Suma el resultado de la tirada a tu salud actual, tu concentración actual o una combinación de las dos. Por ejemplo, si sacas un 5 en el dado de recuperación, puedes elegir recuperar 3 puntos de salud y 2 de concentración.

BENEFICIOS ALTERNATIVOS

Si lo prefieres, puedes renunciar a la recuperación y utilizar tu tiempo de descanso para obtener uno de los siguientes beneficios:

Atender a los demás. Puedes proporcionar atención médica a uno o más aliados dispuestos con los que estás descansando. En tal caso, ellos añadirán tu modificador de Medicina a su tirada con el dado de recuperación.

Buscar recursos. Puedes usar Supervivencia para buscar recursos (consulta “Supervivencia” en el capítulo 3).

Otros. Si quieres realizar tareas mientras el resto de tu grupo descansa, puedes renunciar a los beneficios del descanso para ponerte manos a la obra. En general, cualquier cosa que requiere una prueba de habilidad es demasiado exigente para que la puedas lograr mientras descansas.



Los peñascos sonaban arriba, chocando contra las mesetas, arrancando trozos y lanzándolos a su alrededor. El viento arreciaba. El agua se acumulaba abajo, alzándose hacia él. Se aferró a Shallan, pero sus manos mojadas empezaron a resbalar. Entonces, con un súbito arrebato, Shallan lo sujetó con más nervio.

OTROS EFECTOS DEL DESCANSO CORTO

Se te permite usar o activar algunos talentos y otros efectos durante o después de un descanso corto. A menos que se especifique lo contrario, podrás beneficiarte de ellos incluso si también recuperas salud y concentración (o participas en una de las actividades alternativas).

DESCANSO LARGO

Un **descanso largo** es cualquier período ininterrumpido de ocho horas o más en el que experimentas un descanso significativo. Esto generalmente implica algo de tiempo para relajarte y dormir toda la noche o medio día, ya que las misiones tras las líneas enemigas requieren dormir donde se puede.

RECUPERACIÓN DE SALUD Y CONCENTRACIÓN

Después de un descanso largo, recuperas toda la salud y concentración. Además, tu penalización por estar Agotado se reduce en 1 (consulta “Estados”).

OTROS EFECTOS DEL DESCANSO LARGO

Al igual que con los descansos cortos, algunos talentos y efectos se activan cuando descansas, y puedes recuperarte durante el mismo descanso en el que te beneficias de ellos.





COMBATE

LA GUERRA HA DEFINIDO ROSHAR DURANTE TODA SU historia y con la llegada de la Verdadera Desolación, ahora consume el continente entero.

Independientemente de dónde os lleven vuestras aventuras, deberéis usar espadas, lanzas y potencias para protegeros a vosotros mismos, a vuestros aliados y vuestros Ideales.

Cuando estalla un conflicto que requiere una resolución que no sean un par de pruebas de habilidad, este se convierte en un **combate** y sigue las reglas de este capítulo. Podría tratarse de una batalla masiva con muchos combatientes con diversas motivaciones, un duelo singular entre dos nobles alezi o incluso una escena sin violencia en la que los segundos y el posicionamiento importan.

ORDEN DEL COMBATE

En una pelea, todo el mundo actúa de manera simultánea y cada segundo cuenta. Para representar esto, este juego divide el tiempo en una serie de **rondas**. Durante cada ronda, los PJs, los enemigos y otros participantes tienen la oportunidad de jugar un **turno**, durante el cual pueden actuar de diversas maneras.

RONDAS Y TURNOS

En cada ronda, puedes elegir entre jugar un turno rápido o lento. Tu elección te otorga cierta cantidad de acciones, que representan las muchas cosas que puedes hacer durante tu turno (consulta “Obtención de acciones y reacciones”):

Jugar un turno rápido. Si actúas rápido, juegas tu turno antes de que lo hagan los enemigos, pero solo tienes dos acciones (►►).

Jugar un turno lento. Si, en cambio, actúas lento, juegas después de los enemigos rápidos, pero tienes tres acciones (►►►) en lugar de dos.

Puedes cambiar tu elección en cada ronda, y no es necesario que lo decidas al inicio de la ronda. Si otros PJs han jugado sus turnos rápidos y tú decides que también quieres actuar rápido, puedes decidirlo en ese momento.

Te recomendamos que te coordines con los demás jugadores que están jugando el mismo tipo de turno que tú. Si no sois capaces decidir quién debe jugar y cuándo, los personajes con la Velocidad más alta juegan primero; en caso de empate, quien saca la tirada más alta con un d20 juega primero.

FASES DEL TURNO

Cada una de las rondas de combate sigue esta secuencia:

- 1. Turnos rápidos de los PJs.** Los PJs que se deciden por un turno rápido juegan en cualquier orden, con dos acciones cada uno (más una reacción).
- 2. Turnos rápidos de los PNJs.** La DJ elige qué adversarios u otros PNJs quieren un turno rápido y decide en qué orden juegan. Estos PNJs obtienen dos acciones cada uno (más una reacción).
- 3. Turnos lentos de los PJs.** Los PJs restantes juegan su turno, con tres acciones cada uno (más una reacción).
- 4. Turnos lentos de los PNJs.** Los enemigos restantes y otros PNJs juegan su turno, con tres acciones cada uno (más una reacción).
- 5. Empieza la siguiente ronda.** Cuando cada personaje ha jugado su turno, la ronda termina y empieza la siguiente. Repite estos pasos hasta que se resuelve el combate.

TURNOS DE LOS PNJs ALIADOS

Si los PNJs aliados luchan junto a los PJs, juegan sus turnos al mismo tiempo que los PNJs enemigos. Será la DJ quien decida cuándo actúan esos PNJs durante esa fase.



Matar. Era el mayor de los pecados. Y sin embargo, allí estaba Szeth, Sinverdad, caminando profanamente sobre piedras usadas para construir. Y no terminaría. Como Sinverdad, solo había una vida que tenía prohibido tomar. Y era la suya propia.

OBTENCIÓN DE ACCIONES Y REACCIONES

La mayoría de las cosas que puedes hacer durante cada ronda se clasifican como acciones o reacciones. La sección que sigue, “Acciones y reacciones”, detalla lo que puedes hacer con cada una de ellas.

OBTENER REACCIONES

Al inicio del combate, a menos que estés Sorprendido, obtendrás una reacción (↩), que podrás usar en cualquier momento antes del inicio de tu primer turno.

Además, al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una nueva reacción, independientemente de si te has decidido por un turno rápido o lento. (Algunos talentos y otras capacidades pueden otorgar una reacción adicional).

Cada reacción dura hasta el comienzo de tu siguiente turno (o hasta que la usas). Puedes usarla para responder a detonantes específicos en cualquier momento de la ronda, ya sea durante tu turno o fuera de él; esto representa tu capacidad de responder instintivamente a alguien o algo en el campo de batalla.

OBTENER ACCIONES

Al inicio de cada uno de tus turnos, obtienes una cierta cantidad de acciones (▶), que representan tareas que puedes realizar solamente en tu turno. Como se ha detallado anteriormente, la cantidad de acciones que obtienes depende del tipo de turno que eliges: ▶▶ para un turno rápido y ▶▶▶▶ para un turno lento. (Algunos talentos y otras capacidades pueden otorgar acciones adicionales).

Las acciones solo se pueden realizar durante tu turno, por lo que las que no has gastado cuando finaliza se pierden.

DIEZ LATIDOS

Puede que una sola ronda de combate tarde un tiempo en resolverse, pero, en realidad, solo representa momentos fugaces que suceden dentro de la historia. Desde una perspectiva de reglas, los jugadores juegan sus turnos en secuencia, pero esto es simplemente una forma práctica de organizar las decisiones de todo el mundo. Desde la perspectiva de vuestro relato que tiene lugar en Roshar, todos actuáis simultáneamente enfrascados en el caos de la batalla.

Si tu grupo necesita saber el tiempo exacto en una batalla porque es importante para un elemento narrativo, suponed que cada ronda de combate dura unos diez segundos.

SORPRESA

Muchos combates empiezan con un bando tendiendo una emboscada al otro. Otras veces, hay personajes de la escena a quienes la pelea los puede pillar totalmente desprevenidos. En estos casos, los personajes sufren el estado Sorprendido.

La DJ determina quién está Sorprendido al inicio de un combate. Si un bando está tratando de ser sigiloso o engañoso antes de la pelea, puede hacer una prueba con su Sigilo contra la Percepción del otro bando, o su Engaño contra la Perspicacia del otro bando. Cualquier personaje oponente que no se dé cuenta de qué está sucediendo estará Sorprendido.

Después de que todos los personajes hayan jugado su primer turno, elimina el estado Sorprendido.

CONSEJO PARA LA DJ: REGLAS DE COMBATE EN OTRAS ESCENAS

Muchas de las reglas de este capítulo pueden ser útiles fuera del combate, aunque no encajen a la perfección. Por ejemplo, muchas acciones (y sus reglas) pueden ser útiles en conversaciones y empeños, pero en esas escenas el tiempo transcurre de manera diferente, por lo que los personajes no juegan turnos rápidos o lentos para determinar cuántas acciones pueden realizar. Dentro y fuera del combate, colabora con tus jugadores para usar cualquier regla que ayude con la escena y la historia actuales.

ACCIONES Y REACCIONES

Casi todo lo que haces en combate lleva su tiempo, por lo que hay límites respecto a lo que puedes hacer en cada turno. Podrás llevar la cuenta de esto usando las acciones y reacciones que obtengas al comienzo de tu turno (que se agotan rápidamente), junto con las acciones gratuitas (que puedes usar con más libertad).

Las acciones, acciones gratuitas y reacciones presentadas en esta sección están disponibles para todos los personajes, incluidos tus enemigos. Los talentos y otros efectos pueden otorgarte opciones adicionales para tus acciones, acciones gratuitas y reacciones.

ACCIONES Y REACCIONES

Tipo	Coste	Tipo	Coste
Acometida	▶	Interactuar	▶
Acometida reactiva	↩	Moverse	▶
Agarrar	▶▶	Obtener ventaja	▶
Ayudar	↩	Prepararse	▶
Charlar	▶	Prevenirse	▶
Destrabarse	▶	Recuperarse	▶▶
Empujar	▶▶	Soltar	▶
Esquivar	↩	Usar una habilidad	▶
Evitar peligro	↩		

*Debes usar ▶ para Prepararte, más las ▶ requeridas por la acción que has preparado.

ACCIONES

Solo puedes usar **acciones** (marcadas con ►) en tu turno durante un combate, y cada acción con nombre solo se podrá usar una vez por turno, a menos que se indique lo contrario. Lo mismo se aplica a las acciones de talentos y otros efectos, independientemente de si tienen un nombre específico.

Algunas acciones requieren más tiempo que otras. Las acciones de este libro indican cuántos ► debes gastar para activarla: ►, ►► o ►►►. (Consulta “Orden del combate” para conocer las reglas sobre cuántas acciones puedes usar en tu turno).

En tu turno, puedes gastar tus ► disponibles para usar cualquiera de las acciones enumeradas a continuación, o para usar cualquier acción otorgada por tus talentos u otros efectos (como la acción Absorber luz tormentosa, disponible para los Radiantes).

ACOMETIDA (►)

Atacas mediante un ataque sin armas o un arma que estás empuñando contra la Defensa física de un objetivo.

Puedes usar la acción Acometida más de una vez por turno, pero cada ataque debe usar una mano diferente. Si atacas usando tu mano secundaria, debes gastar 2 puntos de concentración.

MANIOBRAS ESPECIALES Y DISPAROS PRECISOS

No estás limitado a una única forma de usar tus armas; tienes total libertad para idear movimientos poco convencionales. La sección “Maniobras creativas” que aparece más adelante en este capítulo ofrece orientación sobre cómo usar tus armas de forma creativa.

DESTRABARSE (►)

Te alejas cuidadosamente de un enemigo y te defiendes para que no pueda aprovechar la oportunidad para atacarte. Te mueves 1,5 metros sin activar Acometidas reactivas.

INTERACTUAR (►)

Interactúas rápidamente con un objeto que puedes alcanzar. A diferencia de la acción Usar una habilidad, esta acción normalmente no requiere una prueba de habilidad. Por ejemplo, puedes Interactuar para:

- ◆ Abrir o cerrar una puerta.
- ◆ Recoger un objeto.
- ◆ Desenvainar o envainar un arma.
- ◆ Sacar algo de tu mochila.
- ◆ Pasar algo a un aliado.
- ◆ Devorar rápidamente unas tortitas.
- ◆ Ponerte o quitarte una prenda de ropa sencilla.
- ◆ Puedes usar esta acción más de una vez por turno.

MOVERSE (►)

Te mueves una distancia igual o menor a tu valor de movimiento. Si te arrastras, trepas, nadas o te mueves sigilosamente, estás Ralentizado para este movimiento, lo cual reduce la distancia que puedes moverte. Saltar o trepar como parte de tu movimiento puede requerir una prueba de Agilidad o Atletismo.

Puedes usar esta acción más de una vez por turno.

OBTENER VENTAJA (►)

Usas una de tus habilidades para buscar superioridad sobre tu oponente, como, por ejemplo, a través de tácticas inteligentes, fintas inesperadas o una fuerza superior. Explica cómo lo haces, luego haz una prueba usando una habilidad relevante contra la defensa correspondiente del enemigo. Si la superas, obtienes una ventaja en tu próxima prueba contra ese enemigo que usa una habilidad diferente. Por ejemplo, puedes realizar una prueba de Deducción para adivinar el próximo movimiento de tu enemigo y luego usar esa ventaja en tu próxima prueba de Armamento ligero; sin embargo, no puedes realizar una prueba de Armamento ligero y luego emplear esa ventaja en otra prueba de Armamento ligero. (Consulta “Habilidades” en el capítulo 3 para ver más ejemplos de pruebas para Obtener ventaja).

PREVENIRSE (►)

Te escondes tras cobertura situada a 1,5 metros o menos (consulta “Terreno”) para defenderte de los ataques entrantes. Todos los ataques contra ti sufrirán una desventaja mientras permanezcas detrás de cobertura. Si atacas o te mueves, los beneficios de esta acción terminan.

Solo estás protegido contra ataques desde el otro lado de tu cobertura, y esta debe ser lo suficientemente sustancial como para defenderte de manera realista contra el ataque. Por ejemplo, podrías pegarte a una pared o agacharte detrás de un obstáculo, pero si un enemigo dobla la esquina hacia ti, puede atacarte sin desventaja.

Si tienes un arma con el rasgo Defensiva (como, por ejemplo, un escudo), puedes usarla para crear una cobertura móvil para ti. Cuando lo hagas, deberás mantener esa arma levantada y entre tú y cualquier atacante potencial.

USAR UNA HABILIDAD (►)

Utilizas una de tus habilidades para realizar tareas desafiantes en el campo de batalla; por ejemplo, puedes hacer una prueba de Percepción para buscar algo en tu entorno, una prueba de Sigilo para esconderte o una prueba de Medicina para tratar a un aliado. Esta acción abarca muchas tareas creativas que podrías intentar.

Si se te ocurre una idea que crees que no acaba de encajar en esta acción, consulta la barra lateral “Improvisación de acciones” para ver más opciones.

AGARRAR (▶▶)

Con fuerza y habilidad, agarras a tu oponente o controlas sus movimientos para mantenerlo inmovilizado y concentrado en ti.

Haz una prueba de Atletismo contra la Defensa física de un personaje que esté en tu cercanía. Si la superas, quedará Inmovilizado hasta que quedes Inconsciente, elijas poner fin al efecto (▶) o ya no esté en tu cercanía.

EMPUJAR (▶▶)

Mediante fuerza y habilidad, manipulas a tu oponente con violencia. Haz una prueba de Atletismo contra la Defensa física de un personaje que esté en tu cercanía. Si la superas, empujas al (o tiras del) objetivo 1,5 metros horizontalmente. Si empujas con éxito a un personaje que te ha agarrado, el efecto de Agarrar termina.

PREPARARSE (▶★)

Te preparas para responder a algo que sucede en el campo de batalla. Elige el detonante que estás esperando (como que un personaje use una determinada acción u obtenga un estado concreto) y elige la acción (o acción gratuita) que quieres usar como respuesta. Si ese detonante ocurre antes del inicio de tu siguiente turno, puedes usar la acción elegida como respuesta, incluso si no es tu turno. Si eliges no responder al detonante, no recuperas tus acciones gastadas.

Tu acción preparada debe seguir todas las reglas pertinentes como si la estuvieras usando en tu turno. Por ejemplo, si ya has usado una acción de Destrarse, no puedes preparar por segunda vez esta acción.

** Para usar esta acción, debes usar ▶ para la propia acción Preparar, más la cantidad de ▶ requerida para la acción que quieres preparar.*

IMPROVISACIÓN DE ACCIONES

Las reglas de combate pueden ayudarte a coordinar muchas variables en una escena compleja y caótica, pero, en última instancia, las reglas están para apoyarte a ti y a la historia de tu personaje. Tu personaje puede lograr (o al menos intentar) casi todo lo que puedas imaginar, así que no te sientas limitado por las acciones que aparecen en este libro.

Si quieres intentar algo creativo, descríbeselo a la DJ. Las acciones genéricas como Usar una habilidad pueden valer para muchas cosas, pero para aquellas con las que no puede, la DJ te dará pautas sobre si una tarea es posible y cómo determinar si funciona.

RECUPERARSE (▶▶)

Respiras profundamente y haces acopio de fuerzas. Tira tu dado de recuperación para recuperar salud y/o concentración, como si acabaras de terminar un descanso corto.

Solo puedes usar esta acción una vez por escena.

ACCIONES GRATUITAS

Las **acciones gratuitas** (marcadas con ▶) siguen las mismas reglas que las demás acciones, excepto que no gastan una de tus acciones disponibles. A menos que un estado u otro efecto te impidan realizar acciones, podrás usar una cantidad ilimitada de acciones gratuitas en tu turno.

Sin embargo, al igual que sucede con las acciones, cada acción gratuita (incluidas las de talentos y otros efectos) solo se podrá utilizar una vez por turno a menos que se indique lo contrario.

CHARLAR (▶)

Puedes hablar libremente en cualquier momento de tu turno, y los demás personajes pueden responder brevemente. Sin embargo, como cada ronda dura solo unos 10 segundos, la DJ podría limitarte a solo un par de frases por turno.

Si deseas usar el habla de una manera más matizada (como para persuadir a alguien o hacer otra cosa que requeriría una prueba de habilidad), esto exige suficiente atención por tu parte como para que debas Usar una habilidad para poder hacerlo.

SOLTAR (▶)

Dejas caer cualquier cantidad de objetos que tengas en las manos u otro apéndice. (Si quieres hacerlo en el turno de otra persona, debes usar la acción Prepararse).

REACCIONES

Las **reacciones** (marcadas con ⚡) se usan para responder a un suceso específico, conocido como **detonante**, que sucede en el campo de batalla. Cada reacción describe su detonante específico.

Aunque las reacciones pueden activarse en tu turno, normalmente se activan en el turno de otro personaje en respuesta a algo que hace.

En general solo dispones de una reacción por ronda. Si un efecto te otorga más de una reacción, no puedes usar simultáneamente tus dos reacciones con el mismo detonante, pero puedes usar el mismo tipo de reacción en dos sucesos detonantes separados (por ejemplo, puedes usar Ayudar en dos pruebas separadas que un aliado realiza en su turno).

Puedes usar tu ⚡ disponible para usar cualquiera de las reacciones que se enumeran a continuación, o para usar cualquier reacción otorgada por tus talentos u otros efectos.

ACOMETIDA REACTIVA (↩)

Cuando un enemigo se retira, usas la ventana de oportunidad para atacar. Cuando un enemigo abandona voluntariamente tu cercanía, puedes usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas contra la Defensa física del enemigo. No puedes usar esta reacción para atacar a un personaje que se transporta a sí mismo con Transportación o que se mueve instantáneamente de cualquier otra manera.

AYUDAR (↩)

Intervienes para ayudar a un aliado. Antes de que un aliado realice una prueba de habilidad, podrás usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para otorgarle una ventaja en su prueba.

Para ayudar a un aliado, debes estar preparado y al alcance o en su cercanía como para ayudarlo de manera realista. Por ejemplo, puedes ayudar a su ataque flanqueando y distrayendo a un enemigo con el que estás enfrentado o, si estás a una distancia que te permita hablar, puedes coordinarte con él para buscar a un enemigo oculto.

ESQUIVAR (↩)

Antes de que un enemigo te elija como objetivo para un ataque, podrás usar esta reacción y gastar 1 punto de concentración para añadir una desventaja a su prueba de ataque. No puedes usar esta reacción con ataques de zona o en aquellos que tengan como objetivo a varios personajes, aunque es posible que puedas Evitar peligro y quitarte de en medio.

EVITAR PELIGRO (↩)

Cuando te encuentras en una situación de peligro (por ejemplo, si estás de pie bajo una roca que cae o si te empujan desde un balcón), puedes usar esta reacción para intentar ponerte a salvo. Esto podría permitirte agarrarte a algo antes de caer, esquivar la roca o evitar cualquier otro peligro de forma similar.

Haz una prueba de Agilidad para evitar el peligro. Si lo haces como reacción a una prueba (como un ataque o una acción de Empujar), la CD es igual al resultado de esa prueba. De lo contrario, la CD es 15. Si fallas, no evitas el peligro. Si la superas, evitas el peligro hasta cierto punto, a criterio de la DJ.

Por ejemplo, si estás tratando de evitar un ataque de zona de la potencia de División, la DJ podría decir que te mueves 1,5 metros si tienes éxito: si este movimiento te saca de la zona, no sufres el impacto, pero si la zona es más grande, es probable que te sigas viendo afectado hasta cierto punto. Cuanto más centrado en la narrativa sea el peligro, más probabilidades habrá de que puedas evitarlo por completo, pero cualquier daño o repercusión potencial queda a discreción de la DJ.

ATAQUES

Cuando **atacas** a un objetivo, haces una tirada para comprobar la magnitud de tu impacto. Estos ataques pueden ser con un arma, mediante la acción Acometida, pueden ser especiales al ser otorgados por un talento o pueden ser incluso ataques que se valen del poder de las potencias.

Los ataques siempre incluyen una **prueba de ataque**. Se trata de un tipo especial de prueba de habilidad con unas cuentas reglas adicionales, tal y como se describe en “Cómo hacer un ataque”. La principal diferencia entre las pruebas de ataque y las demás es que el propósito de las primeras es infligir daño a su objetivo.

CÓMO HACER UN ATAQUE

A menos que se especifique lo contrario, todos los ataques seguirán estos pasos:

1. Elige tu objetivo.
2. Haz la prueba de ataque y tira los dados de daño.
3. Resuelve el daño.

PASO 1: ELIGE TU OBJETIVO

Cuando usas una capacidad para realizar un ataque, elige uno o más objetivos válidos.

Número de objetivos. La mayoría de los ataques solo afectan a un objetivo, pero hay algunos que permiten afectar a varios.

Ataques cuerpo a cuerpo. Si estás haciendo un ataque cuerpo a cuerpo, el objetivo debe estar en tu cercanía.

Ataques a distancia. Si estás haciendo un ataque a distancia, tu objetivo se puede encontrar en cualquier lugar dentro del alcance especificado.

Objetivos válidos. Muchos de los ataques, incluyendo los que se hacen con un arma, requieren que haya línea de efecto. Si, además, no puedes sentir al objetivo, es posible que también sufras una desventaja. Consulta la sección “Objetivos y alcance”, más abajo (así como las reglas de tu capacidad) para obtener más información sobre cómo elegir un objetivo.

PASO 2: HAZ LA PRUEBA DE ATAQUE Y TIRA LOS DADOS DE DAÑO

Después de elegir tu objetivo, haz una prueba contra la defensa indicada. Cada capacidad especifica la habilidad que usa esa prueba de ataque (para los ataques con armas, consulta la tabla Armas, en el capítulo 7), así como la defensa que determina la CD para esa prueba. Por ejemplo, la acción Acometida siempre se enfrenta a la Defensa física, mientras que el Golpe sorprendente del Asesino se enfrenta a la Defensa cognitiva.

Dados de daño. Al mismo tiempo que haces la tirada habitual para tu prueba de habilidad, también tiras la cantidad de **dados de daño** especificados en tu ataque. No obstante, no añadas dichos dados al resultado de tu prueba, ya que los calcularás por separado para comprobar cuánto daño infliges.

PASO 3: RESUELVE EL DAÑO

El resultado de tu prueba de habilidad determina la cantidad de daño que infliges al objetivo:

Fallo. Si tu prueba fracasa, el ataque **falla** y no infliges daño alguno al objetivo. (Sin embargo, si esto sucede, puedes decidir hacerle un rasguño).

Rasguño. Cuando fallas contra uno o más objetivos, puedes gastar 1 punto de concentración por cada objetivo que elijas para **hacer un rasguño** a cada uno de ellos. En tal caso, inflígeles la cantidad de daño mostrada por los dados de daño.

Impacto. Si superas la prueba, **impactas** al objetivo. Inflige una cantidad de daño igual a la mostrada por los dados de daño + tu modificador para la habilidad que has usado para la prueba.

Impacto crítico. Cuando impactas con un ataque, puede que encuentres una debilidad si gastas , lo cual convierte al impacto en un **impacto crítico**. Esto maximiza el resultado de tus dados de daño de ese ataque: haz como si todos los dados de daño de la tirada hubieran sacado su valor más alto.

TIPOS DE DAÑO Y VALOR DE DESVÍO

Cada ataque especifica el tipo de daño que inflige. Todos los tipos de daño tienen el mismo efecto básico, pero algunos enemigos pueden tener protección (o debilidad) específica contra ciertos tipos de daño, lo cual hace que se les cause menos (o más) daño.

Recuerda que si tu ataque inflige daño por golpe, por laceración o por energía, dicha cantidad de daño se ve reducida por el valor de desvío del objetivo. Para más información acerca de los tipos de daño, consulta “Daño, lesiones y muerte” en el capítulo 9.

ATAQUES CON ARMAS

La manera más común de hacer un ataque es con un arma, normalmente mediante la acción Acometida o tus talentos. Cuando haces un ataque con arma, elige un arma que estés empuñando en ese momento. La tabla Armas del capítulo 7 especifica qué tipo de prueba de habilidad tienes que hacer y cuántos dados de daño tienes que tirar para cada tipo de arma.

Para hacer un ataque con un arma contra un objetivo, este se debe encontrar en tu cercanía (para los ataques cuerpo a cuerpo) o dentro del alcance específico del arma (para los ataques a distancia), y también en tu línea de efecto (consulta “Objetivos y alcance”).

SI EMPUÑAS MÁS DE UN ARMA

La sección “Empuñado de armas” del capítulo 7 presenta las reglas para realizar ataques usando armas, tanto en tu mano principal como en tu mano secundaria.

ATAQUES SIN ARMAS Y CON ARMAS IMPROVISADAS

Aunque no son ataques hechos con armas habituales, las reglas para los ataques sin armas y los ataques con armas improvisadas se describen en la sección “Armas” del capítulo 7.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Los ataques contra objetivos que se encuentran a tu lado se llaman **ataques cuerpo a cuerpo**. Este tipo de ataque se debe hacer contra un objetivo que está en tu cercanía (normalmente 1,5 metros o menos, tal y como se describe en la sección “Alcance del efecto”, más adelante). Algunas armas pueden hacer que tu cercanía aumente.

Si usas un arma a distancia para atacar a un objetivo que esté a tu lado, no se considera un ataque cuerpo a cuerpo. Consulta “Los ataques a distancia y la cercanía” para saber más.

Si tu arma cuerpo a cuerpo cuenta con el rasgo Arrojadiza, también puedes usarla para un ataque a distancia.

ATAQUES A DISTANCIA

Los **ataques a distancia** abarcan desde disparar armas a distancia a arrojar armas con el rasgo Arrojadiza, pasando por Enlazar objetos en dirección a tu oponente con luz tormentosa. Este tipo de ataque se deberá realizar contra un objetivo que se encuentre dentro del alcance específico del ataque (consulta “Objetivos y alcance”).

LOS ATAQUES A DISTANCIA Y LA CERCANÍA

Cuando haces un ataque a distancia contra un enemigo que está en tu cercanía, sufres una desventaja, ya que debes tener cuidado con no otorgarle una ventana de oportunidad.

Cuando haces un ataque a distancia contra un objetivo que está a 1,5 metros o menos de un aliado, sube la apuesta en la prueba de ataque. Si el ataque falla y sufres una Complicación en la tirada, la DJ puede gastarla para hacer que tu ataque haga un rasguño a tu aliado automáticamente (sin tener que gastar concentración).

PUNTO DE APOYO INESTABLE

Si te encuentras sobre un **punto de apoyo inestable** (por ejemplo, si estás nadando, volando por el aire, o de pie sobre una posición precaria), tu ataque a distancia sufre una desventaja, ya que debes tratar de mantenerte estable.

ATAQUES CON MÁS DE UN OBJETIVO

Algunos ataques pueden contar con más de un objetivo. Para resolverlos, haz tu prueba de ataque y tira los dados de daño una sola vez, como de costumbre, y luego compara los resultados con la defensa correspondiente de cada objetivo para determinar el resultado para cada uno de ellos. Para hacer un rasguño a varios objetivos contra los que has fallado, debes gastar 1 punto de concentración por cada objetivo al que quieres hacer un rasguño.

ATAQUES DE ZONA

Los **ataques de zona** afectan a todos los personajes (o a un subconjunto de personajes específico) que se encuentran dentro de una zona física. Muchas de las potencias te permiten hacer este tipo de ataque poderoso, así como algunas capacidades. Cuando haces un ataque de zona, sigue las reglas descritas con anterioridad para atacar a varios personajes y consulta la sección “Objetivos y alcance” de más abajo para determinar la zona del efecto.

MANIOBRAS CREATIVAS

Añadir variedad al combate siempre es divertido, ya sea porque desarmas a tu oponente o porque clavas su mano contra la mesa. Para no complicar las cosas, el juego no cuenta con reglas específicas para una lista larga de maniobras de combate, pero eso no significa que no puedan formar parte de tu relato.

En general, si quieres ejecutar una maniobra creativa con tu arma, quedará englobada dentro de la acción Acometida (consulta “Acciones y reacciones”, anteriormente en este capítulo). Cuando haces una Acometida, describe cómo quieres atacar; si la DJ acepta que tu maniobra es posible, elige una defensa para tu objetivo (y, potencialmente, añadirá una o más desventajas, dependiendo de la complejidad de tu maniobra). Si superas la prueba, la DJ determina los efectos narrativos o mecánicos de tu maniobra (además del daño normal infligido).

Las armas pesadas tienden a favorecer las maniobras que destruyen objetos en el entorno, que hacen que los enemigos se echen para atrás o que se aprovechan del peso y el alcance del arma de cualquier otra forma. Cuando hagas la prueba de Armamento pesado, la DJ podrá aplicar menos desventajas a las maniobras que busquen explotar estos puntos fuertes.

Las armas ligeras tienden a favorecer las maniobras precisas, como liberar un objeto importante del cinturón de un enemigo, o apuntar con precisión a una parte concreta de su cuerpo. Cuando haces la prueba de Armamento ligero, la DJ puede aplicar menos desventajas a este tipo de maniobras.

Por ejemplo, quizá quieres desarmar a tu enemigo con una estocada precisa contra su brazo que sujeta la espada. Si la DJ acepta que tu maniobra tiene sentido, puede pedirte un ataque contra la Defensa cognitiva del enemigo, mientras sufres una desventaja si usas un arma ligera o dos desventajas si usas un arma pesada.

OBJETIVOS Y ALCANCE

Muchos ataques, talentos y otras capacidades solo pueden afectar a ciertos tipos de personajes u objetos, o solo afectan a objetivos a una distancia concreta. Algunas de las limitaciones que siguen solo suelen importar en combate, pero si estás usando una capacidad durante una conversación o un empeño, será la DJ quien decida si se aplican las mismas reglas.



DESIGNAR A PERSONAJES Y OBJETOS COMO OBJETIVOS

A discreción de la DJ, algunas capacidades pueden usarse independientemente de la ubicación de tu objetivo o de si os podéis sentir mutuamente. Dichas capacidades se suelen usar para recopilar o compartir información (por ejemplo, hacer una prueba de Perspicacia mientras lees una carta, o una prueba de Persuasión mientras escribes una).

Sin embargo, si quieres aplicar directamente un efecto mecánico a un personaje u objeto (por ejemplo, restablecer salud, aplicar un estado o alterar sus características de otro modo), se aplican las siguientes restricciones. Como siempre, depende de la DJ decidir qué se ajusta mejor a la narrativa; puede que te permita apuntar a algo que las reglas no permiten oficialmente, o puede decidir que, en la situación actual, no puedes afectar razonablemente a un objetivo independientemente de las reglas.

LÍNEA DE EFECTO

Muchas capacidades no se pueden usar si hay obstáculos entre tu objetivo y tú. Cuando una capacidad dice que necesitas una **línea de efecto** hacia tu objetivo, solo puedes apuntar a ese personaje u objeto si una línea recta imaginaria puede conectar directamente cualquier parte de tu cuerpo con cualquier parte del objetivo sin tocar un objeto sólido o sin pasar a través de una abertura inadmisiblemente pequeña (como una grieta en la puerta; este tamaño queda a criterio de la DJ).

CÓMO LOCALIZAR Y SENTIR A LOS OBJETIVOS

A menos que un efecto especifique lo contrario, solo podrás apuntar a un personaje u objeto específico si sabes que se encuentra en una determinada ubicación dentro del alcance.

Si crees que sabes dónde está un objetivo, pero no puedes sentirlo para confirmarlo, sufres una desventaja en los ataques y otras pruebas dirigidas a él que afectan a su cuerpo físico. Las pruebas de ataque realizadas de esta manera no pueden hacer un rasguño.

Solo puedes realizar pruebas de esta manera si eres consciente de la existencia del objetivo y su posible ubicación a través de otros medios (como asomarte a Shadesmar o que se te comunique su posición).

CÓMO INFLUIR A UN OBJETIVO

Algunos efectos requieren que puedas **influir** a tu objetivo. Para ello, debe estar a una distancia de comunicación razonable, poder sentirte y poder interpretar la intención de tus gestos, vocalizaciones o comunicaciones similares. A menos que se especifique lo contrario, no será necesario que compartáis un idioma, ya que puedes dejar claras tus intenciones señalando con autoridad, haciendo gestos groseros, gritando de manera alentadora, etc. Consulta “¿A quién puedes influir?” y “Cómo resistirse a la influencia” en el capítulo 11 para obtener más detalles.

ALCANCE DEL EFECTO

Muchas capacidades limitan la distancia hasta la que puedes aplicar sus efectos. Todos los ataques están restringidos a un alcance concreto, así como la mayoría de pruebas y efectos.

ALCANCE

Algunas capacidades te permiten aplicar efectos desde la distancia. Dichos efectos especifican un **alcance** concreto (la mayor distancia que pueden alcanzar desde su punto de origen, que normalmente eres tú). La mayor parte de las capacidades con restricciones de alcance las especifican en su texto descriptivo. Sin embargo, el alcance de los ataques con arma depende del arma que utilizas.

ALCANCE CORTO Y LARGO

Todas las armas a distancia y arrojadizas, así como algunas capacidades, especifican tanto un alcance corto como uno largo (normalmente expresados en metros y separados por una barra). Las pruebas dentro del **alcance corto** se llevan a cabo del modo habitual, pero las pruebas de **alcance largo** sufren una desventaja.

Por ejemplo, un hacha con un alcance de [6/18] tiene un alcance corto de 6 metros y uno largo de 18 metros. No puedes usar esa hacha para atacar a personajes que se encuentran a más de 18 metros de ti, y si atacas a un personaje que se encuentra a más de 6 metros de ti, la prueba sufre una desventaja.

CERCANÍA

Algunas capacidades (y todos los ataques cuerpo a cuerpo) requieren que tu objetivo esté en tu **cercanía**. Esto se aplica tanto si tratas de llegar a él con tus brazos, garras, otras extremidades, armas o potencias. Este alcance especial incluye cualquier punto que se encuentra a la vez dentro de tu línea de efecto y a 1,5 metros o menos de tu espacio (consulta “Tamaño y espacio”, más abajo en este capítulo). Algunas armas y efectos pueden aumentar tu cercanía más allá de los 1,5 metros, pero, independientemente de la distancia, debes seguir teniendo línea de efecto.

EFFECTOS DE ZONA

Algunas potencias y otras capacidades pueden afectar a cualquier personaje (o a un subconjunto específico de personajes) en una zona física grande. Estos **efectos de zona** especifican el tamaño de esa zona física, normalmente en metros y en forma de cuadrado (“los personajes en un cuadrado de 3 metros de lado”) o como una distancia desde un punto de origen (“los personajes situados a 1,5 metros o menos del fabrial”). Sin embargo, estas abstracciones se usan por simplicidad; normalmente las zonas no necesitan ser un cuadrado o un círculo perfectos, y la DJ es libre de describir el efecto y hacer excepciones de formas que tengan sentido para esa capacidad.

Dentro de lo razonable, los personajes cuyo espacio se superponga con un efecto de zona se verán afectados. Por ejemplo, aunque un cuadrado de 3 metros de lado es técnicamente bidimensional, un personaje de pie sobre un

taburete por encima del nivel del suelo, normalmente experimentará el mismo efecto de zona que un personaje sentado en el suelo, siempre que se ajuste a la historia.

SITUAR LOS EFECTOS DE ZONA

Cuando una capacidad te permita elegir la zona de un efecto, podrás situarla en cualquier lugar siempre que uno de los lados de esa zona toque el alcance máximo del efecto. Por ejemplo, si un efecto tiene como objetivo “un cuadrado de 3 metros de lado en tu cercanía”, el cuadrado entero no tiene que estar en tu cercanía, si puedes tocar, al menos, una de sus esquinas.

LOS EFECTOS DE ZONA Y LOS SENTIDOS

Debido a que los efectos de zona crean un fenómeno en una zona física sin importar quién se encuentra en ella, puedes usarlos incluso si no puedes sentir a ningún personaje u objeto dentro de dicha zona. (Esto es diferente de los efectos en los que eliges un personaje o personajes específicos; dichos efectos normalmente requerirán que sientas al objetivo o, al menos, que sepas que existe).

LOS EFECTOS DE ZONA Y LAS BARRERAS

La mayoría de los efectos de zona no pueden atravesar obstáculos sólidos como paredes, pero depende de la DJ decidir si un efecto podría extenderse razonablemente más allá de un obstáculo o cambiar de dirección en una esquina. Por ejemplo, Ráfaga de llamas de la potencia de División podría ser bloqueada por una pared resistente, pero Socavón de la potencia de Cohesión podría absorber objetivos a ambos lados de dicha pared.

TIPOS DE OBJETIVO

Los talentos y otras capacidades suelen especificar a quién o a qué puedes elegir como objetivo de un efecto. Cada objetivo suele pertenecer a una de las siguientes categorías (aunque, como siempre, la DJ es quien toma la decisión final):

Personaje. La mayoría de los efectos del juego apuntan a personajes. Este término abarca personajes jugadores, PNJs, animales y otros seres que tienen características y cierto nivel de animación, conciencia o independencia. Tú eres un personaje, así que si una regla te permite elegir como objetivo a “un personaje”, puedes elegirte a ti mismo. (A discreción de la DJ, es posible que puedas utilizar de forma creativa un efecto que normalmente apuntaría a personajes para apuntar a un objeto o zona. Siempre depende de la DJ decidir cómo se resuelven dichos efectos).

Objeto. Como regla general, si algo no es un personaje, pero se puede recoger o mover de forma razonable, probablemente cuenta como un objeto. Una roca es definitivamente un objeto, pero la montaña de la que proviene probablemente no.

Enemigo. Un enemigo es un personaje que actualmente está inclinado a oponerse a tus planes, resistirse a tus pruebas, atacarte, actuar de manera hostil o no estar entusiasmado con tu existencia en el mundo.

Aliado. Los aliados no necesitan estar directamente alineados contigo, pero te suelen considerar neutral o amistoso. Están dispuestos a ayudarte o dejarte a tu suerte, y no interfieren contigo si tú no interfieres con ellos. Cuando realices una prueba contra las defensas de un aliado, a discreción de la DJ, dicho aliado podrá elegir que tu prueba tenga éxito automáticamente. Nota: tú no eres tu propio aliado.

Tú. Este libro está escrito principalmente en segunda persona, por lo que utiliza mucho el término “tú”. Aun así, seguirás necesitando tener acceso al talento correspondiente u otro efecto para que esa regla cuente para ti. “Tú” significa más específicamente “el público al que va dirigido esta regla, como se ha expresado más arriba en esta sección”.

Objetivo. Cuando se usa como sustantivo, un objetivo es un término general que se refiere a cualquier persona o cosa a la que se le puede aplicar un efecto, incluidos personajes y objetos. Muchas reglas te indican que elijas un “objetivo” sin especificar si se trata de un personaje o un objeto. Si no se especifica, puedes aplicar el efecto a cualquiera de ellos (dentro de lo razonable). Sin embargo, la mayoría de las reglas dan por sentado que apuntarás a un personaje, por lo que los efectos pueden incluir cosas que los objetos no pueden hacer (como quedar Retenido). Ignora o modifica cualquier efecto irrelevante cuando apuntes a objetos.

Otros tipos. Algunos efectos especifican otros objetivos que no están definidos en las reglas; estas son generalmente situaciones de sentido común en aras de la flexibilidad. Por ejemplo, algunas potencias te permiten apuntar a una superficie; esto te permite afectar a muchas zonas si eso encaja en la historia, en lugar de quedarte atascado en una definición precisa.

MOVIMIENTO Y POSICIONAMIENTO

Los campos de batalla rara vez ofrecen terrenos planos y abiertos. En cambio, a menudo tendrás que escalar, saltar o realizar otras acrobacias para moverte por ese espacio. Cuando uses las acciones Moverse o Destrabarse (o cualquier otra habilidad que te desplace por el campo de batalla), ten en cuenta estas pautas.

TAMAÑO Y ESPACIO

Cada personaje puede controlar una cantidad diferente de espacio en combate, dependiendo de su tamaño. Un abismo de que se eleva sobre el campo de batalla tiene una cercanía mucho mayor que un soldado solitario empuñando una lanza.

TAMAÑO DE PERSONAJES

Todos los personajes de este juego están clasificados en cinco categorías de **tamaño**. El tamaño de un personaje no refleja directamente sus medidas físicas, sino más bien la cantidad de espacio que controla en combate. (Por ejemplo, si un efecto se dirige a criaturas “de tu tamaño o menores”, incluye a criaturas que son más voluminosas que tú, pero que siguen estando en tu categoría de tamaño).

Imagina que un personaje controla una zona tridimensional que tiene forma similar a la de un cubo; el tamaño aproximado de esa zona determina el tamaño de un personaje, como se muestra en la tabla Tamaño de personajes. (La DJ tiene poder de decisión sobre la forma y las dimensiones exactas de la zona de cada personaje; no es necesario que sea un cubo, dependiendo de la naturaleza del personaje o del efecto).

TAMAÑO DE PERSONAJES

Tamaño	Zona controlada
Pequeño	0,75 m
Mediano	1,5 m
Grande	3 m
Enorme	4,5 m
Gargantuesco	6 m o más (a discreción de la DJ)

ESPACIO

Cada personaje ocupa un **espacio** igual a su categoría de tamaño. Su espacio no es necesariamente la zona exacta que ocupa su cuerpo, sino que representa la zona que puede afectar y por la que puede moverse con facilidad.

A menos que se especifique lo contrario, solo un personaje podrá ocupar un espacio a la vez (aunque puedes moverte por el espacio de criaturas dispuestas, como se describe en “Moverse alrededor de los demás”). Esto limita la cantidad de personajes que pueden moverse junto a otro objeto o personaje. Si suficientes personajes Grandes se agolpan alrededor de uno Pequeño, no habrá espacio para que entre nadie más.

APRETUJARSE A TRAVÉS DE ZONAS PEQUEÑAS

Como en realidad no ocupas toda la zona de tu espacio, puedes **apretujarte** a través de un espacio un tamaño más pequeño que el tuyo. Sin embargo, cuando se da el caso, quedas Ralentizado y los ataques que se hacen contra ti obtienen una ventaja (porque no puedes moverte para evitar el peligro).

TIPOS DE MOVIMIENTO

La acción Moverse y otras capacidades de movimiento generalmente utilizan tu **valor de movimiento** (consulta “Velocidad” en el capítulo 3). Sin embargo, si quieres volar, necesitarás un **valor de vuelo** separado (otorgado por efectos como la potencia de Gravitación).

MOVIMIENTO ESTÁNDAR

Cuando usas la acción Moverse, o te mueves de una manera parecida, generalmente se supone que estás caminando o impulsándote de manera similar por el suelo, sujeto a las leyes de la gravedad. Sin embargo, siempre que sigas las reglas del juego, podrás darle a este movimiento el toque que desees (corriendo, dando vueltas, saltando).

Las reglas que se detallan a continuación se aplican a formas más desafiantes en las que puedes moverte utilizando tu valor de movimiento.

TREPAR, ARRASTRARTE Y NADAR

Al trepar, arrastrarte o nadar, quedas Ralentizado en esa parte del movimiento. Si trepar o nadar es extremadamente difícil (por ejemplo, por una superficie resbaladiza o en aguas turbulentas), es posible que debas superar una prueba de Atletismo para avanzar.

SALTAR

Si parte de tu movimiento requiere que saltes sobre un espacio o hacia arriba, generalmente no necesitas realizar una prueba para saltar una distancia horizontal igual a tu tamaño, o una distancia vertical igual a la mitad de tu tamaño. Para saltos más largos, consulta “Atletismo” en el capítulo 3.

MOVERSE SIGILOSAMENTE

Cuando te mueves sigilosamente (consulta “Sigilo” en el capítulo 3), estás Ralentizado. Además, debes mantenerte fuera de la línea de efecto de tus oponentes o corres el riesgo de que te detecten.

VUELO

Cuando usas la acción Moverse o te desplazas de otro modo con un valor de vuelo, puedes elegir entre usar tu valor de movimiento normal (por tanto, moviéndote por el suelo) o tu valor de vuelo (por tanto, moviéndote por el aire), pero no ambos.

Mientras vuelas, pasas por encima del campo de batalla, por lo que no tienes que preocuparte por atravesar los espacios de los personajes o el terreno que se encuentra debajo de ti. Sin embargo, aún debes sortear los personajes y el terreno que hay en el aire contigo.

Mientras vuelas, usar arcos y otras armas a distancia es difícil. Todos los ataques a distancia tienen una desventaja debido a tu punto de apoyo inestable (consulta “Ataques a distancia”, antes en este capítulo).

Si quedas Tumbado, caes y posiblemente sufres daño (consulta “Caídas”, a continuación).

MOVERSE ALREDEDOR DE LOS DEMÁS

Puedes moverte por el área ocupada por un personaje dispuesto. Se supone que ambos podéis desenvolveros por ese espacio y no estorbaros. Sin embargo, no podrás moverte por el espacio ocupado por un personaje reticente, a menos que un efecto lo permita.

Sea como sea, no puedes finalizar ningún movimiento en el mismo espacio que otro personaje, ya sea amigo o enemigo.

MOVIMIENTO FORZADO

Algunas acciones o capacidades pueden obligar a los personajes a moverse, por ejemplo, empujándolos o tirando de ellos. El movimiento forzado no se ve afectado por el valor de movimiento de dicho personaje (ni por nada que afecta a dicho valor). Además, el movimiento forzado no activa

la Acometida reactiva ni otras capacidades que se activan cuando un personaje abandona tu cercanía.

CAÍDAS

Cuando caes desde una distancia de al menos 3 metros, sufres daño cuando chocas con la superficie que hay debajo de ti. Al llegar al suelo, sufres 1d6 de daño por golpe por cada 3 metros de caída. Si una habilidad te permite saltar más de 3m, esa distancia no cuenta como caída.

Si sufres cualquier cantidad de daño a causa de una caída, quedas Tumbado.

TERRENO

Ciertos tipos de terreno pueden tener efectos distintos sobre los combatientes en el campo de batalla.

COBERTURA

Puedes usar los obstáculos cercanos como **cobertura** si bloquean la línea de efecto de un enemigo hacia ti, o si de otra manera podrían bloquear razonablemente las armas, protegerte contra proyectiles o hacer que sea más difícil percibirte. Cuando estás a 1,5 metros o menos de la cobertura, puedes usar la acción Prevenirse para añadir una desventaja a la mayoría de los ataques entrantes.

TERRENO DIFÍCIL

El **terreno difícil** cuesta de atravesar y puede obligarte a trepar o caminar con dificultades. Cuando te mueves por terreno difícil estás Ralentizado.

TERRENO PELIGROSO

El **terreno peligroso** provoca daños físicos, como caminar sobre brasas o pinchos. Cuando entras en terreno peligroso o comienzas tu turno en él, sufres el daño especificado por ese terreno. Si el terreno no especifica el daño, la DJ puede usar la tabla Terreno peligroso como inspiración.

TERRENO PELIGROSO

Ejemplo de terreno	Daño
Pinchos de madera	1d4 por laceración
Fuego abrasador	1d8 por energía
Vientos de alta tormenta	1d12 por golpe

VARIANTE: USO DE UNA CUADRÍCULA

En muchos combates, puedes confiar en las descripciones del entorno y los combatientes que te da la DJ, usando el teatro de la mente para imaginar cómo se desarrolla la acción. Sin embargo, para peleas más complejas, algunos grupos consideran que las ayudas visuales les ayudan a seguir la acción y mantener a todo el mundo en sintonía.

En estos casos, la DJ suele utilizar un conjunto de **miniaturas** para representar a los personajes y una **cuadrícula** para seguir las distancias y el posicionamiento. Jugando en persona, la DJ suele dibujar en mapas de vinilo grandes y



que se pueden borrar (disponibles en línea o en las tiendas habituales). El terreno y los obstáculos se pueden dibujar en la cuadrícula o representar mediante terreno tridimensional. Jugando por Internet, la DJ suele utilizar una mesa virtual para mostrar el terreno y las fichas de los personajes.

Si estás utilizando una cuadrícula para representar el combate, las siguientes secciones proporcionan orientación sobre cómo adaptar las reglas de este libro para que funcionen de la misma manera.

CUADRÍCULA TÁCTICA

La mayoría de los grupos utilizan una cuadrícula con casillas de 1 pulgada (2,5 cm). Este tamaño funciona perfectamente con las miniaturas del *Archivo de las Tormentas*, así como con la mayoría de miniaturas de rol disponibles en el mercado.

En este tamaño, cada lado de una casilla representa 1,5 metros. La mayoría de los tamaños, distancias y rangos en este juego son divisibles por 1,5, lo que hace que se traduzcan fácilmente al mismo. Por ejemplo, un personaje o efecto Mediano ocupa una única casilla de 1,5 metros. (Si vuestro grupo suele usar una cuadrícula, puede que prefiráis dividir vuestros valores de movimiento y alcances por 1,5 para traducirlos al número correspondiente de casillas, luego anotad esos números en vuestra hoja de personaje para una fácil referencia).

Algunos grupos prefieren usar un tablero con casillas hexagonales, que funciona de manera muy similar a una cuadrícula (con casillas cuadradas), pero permite un movimiento más realista y flexible.

MOVIMIENTO

Al mover a tu personaje, te mueves de casilla a casilla (o de hexágono a hexágono) en la cuadrícula (o tablero). Cada nueva casilla representa que te mueves 1,5 metros. Independientemente de si lo haces horizontalmente, verticalmente o en diagonal, cuesta los mismos 1,5 metros de movimiento. (Si bien la diagonal es técnicamente más larga, esta regla simplifica drásticamente el movimiento durante el juego).

Para entrar en una casilla, te deben quedar al menos 1,5 metros de movimiento sin gastar (o 3 o más si estás Ralentizado).

ESQUINAS

No te puedes mover en diagonal si vas a doblar una esquina que está obstruida por un enemigo, un muro u otro tipo de terreno que bloquea esa casilla.

ALCANCE Y LÍNEA DE EFECTO

Para determinar tu alcance o distancia con respecto a otros combatientes, mide la ruta más corta desde ti hasta el objeto como si te estuvieras moviendo hacia allí. Si haces un ataque a distancia, ignora los obstáculos que tu proyectil puede sobrevolar de manera razonable.

Para determinar si otra casilla está en tu línea de efecto (consulta la sección anterior “Objetivos y alcance”), dibuja una línea imaginaria desde una esquina de tu casilla hasta

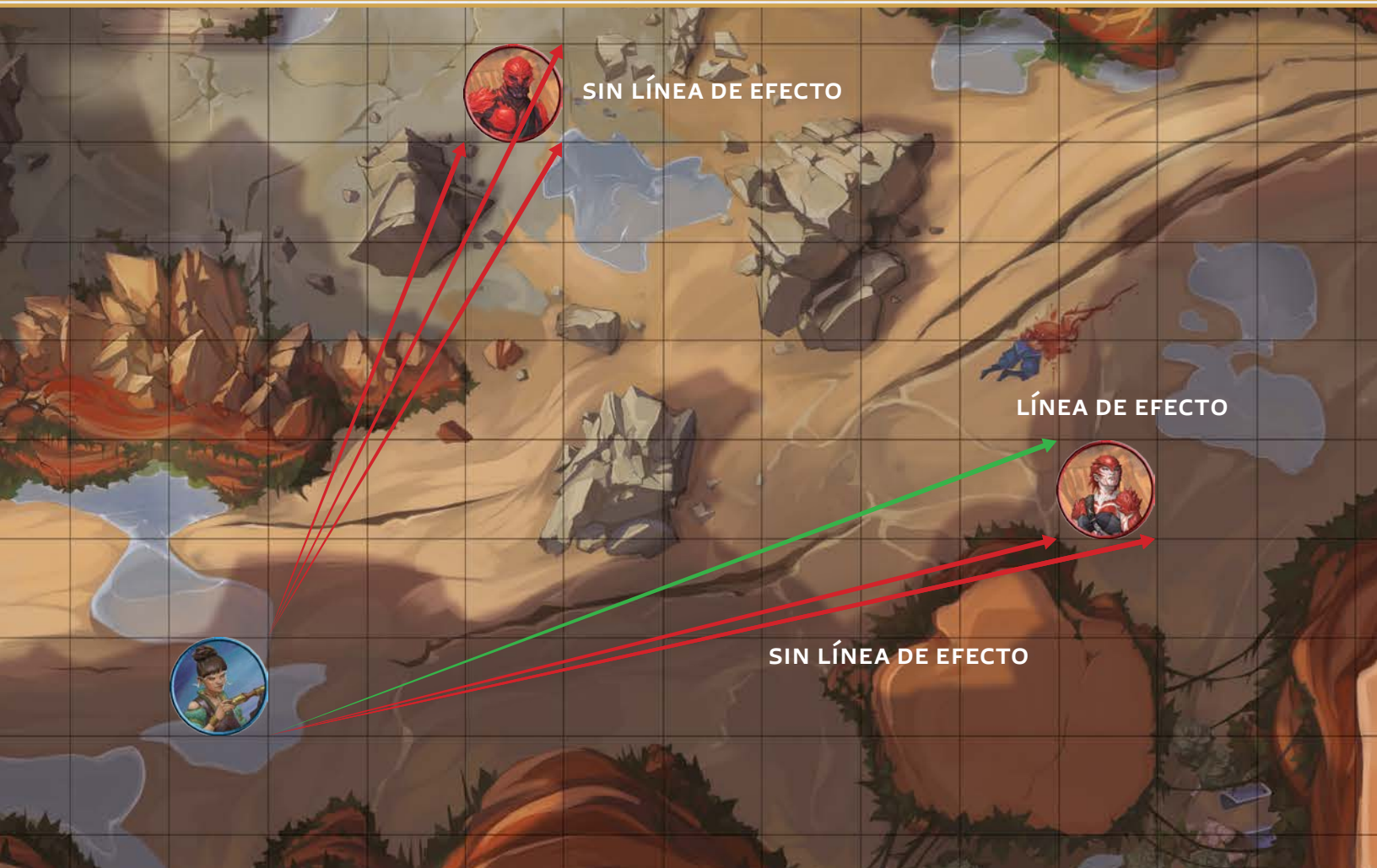
cualquier esquina de esa casilla. Si puedes dibujar esa línea sin atravesar ni tocar un objeto sólido, esa casilla está en tu línea de efecto.

TAMAÑOS Y ZONAS DE EFECTO

El espacio de cada personaje (ver la sección “Tamaño y espacio”, más arriba) ocupa una casilla, o varias casillas, según su tamaño. Si una miniatura que estás usando no coincide exactamente con esas dimensiones, no hay problema; para simplificar, simplemente usa la peana de la miniatura para determinar cuántas casillas ocupa en el campo de batalla. Sin embargo, para calcular todas las demás reglas, usa el tamaño del personaje en el juego.

Al determinar las zonas de efecto, sus dimensiones se indican en incrementos de 1,5 metros, siguiendo las líneas de la cuadrícula. Al determinar el punto de origen de un efecto, podrás comenzar el efecto en cualquier espacio adyacente a un espacio que ocupes (la zona no necesita incluir tu espacio). Por ejemplo, si apuntas a una zona grande con la potencia de División, solo una casilla de esa zona necesita estar al lado de la tuya; el resto puede extenderse mucho más lejos de ti.

Si un efecto solo afecta a una zona pequeña (de 0,75 metros de diámetro), generalmente afecta a una casilla entera de 1,5 metros, ya que ese es el incremento más pequeño de la cuadrícula, pero la DJ puede tomarse algunas licencias para resolver ese resultado cuando se adapte al relato.



OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES EN COMBATE

Algunos talentos y perfiles de enemigos sugieren usos para las Oportunidades y las Complicaciones (consulta “Dado de trama” en la introducción), pero algunas de las mejores historias surgen de las interpretaciones creativas de los resultados de dichos dados de trama. ¡Usa tu entorno y los puntos fuertes y débiles de tus enemigos para crear efectos memorables y divertidos!

Si bien derrotar a tus enemigos suele ser un objetivo principal del combate, a menudo estás tratando de lograr algo más (como escapar, proteger a otros o haceros con un objeto clave). Piensa en formas en las que puedes usar las Oportunidades y las Complicaciones para avanzar (o retroceder) en tus otros objetivos en la escena. De acuerdo, estás atacando a un oponente, pero ¿por qué?

La tabla Oportunidades y Complicaciones en combate proporciona inspiración para posibles resultados.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES EN COMBATE

Oportunidad	Complicación
Llegan los refuerzos aliados.	Llegan los refuerzos enemigos.
Un enemigo herido decide huir o rendirse.	Un aliado tropieza y queda Tumbado.
Un transeúnte inocente consigue ponerse a salvo.	Un aliado o un inocente quedan expuestos al peligro y se les debe poner a salvo.
Un enemigo se distrae, lo cual otorga ventajas en los ataques en su contra.	Un enemigo advierte tu presencia.
Un enemigo deja caer su arma o equipo.	Tú dejas caer (o dañas) tu arma o equipo.
Detectas un punto ventajoso o cualquier otra característica del entorno que puedes usar contra tu oponente.	La lluvia arrecia, haciendo que desenvolverse por el campo de batalla sea más difícil.
En la bolsita de un enemigo ves unas esferas infusas de las que podrías absorber luz tormentosa.	Algunas de tus esferas pasan a estar opacas de golpe.
Tu spren te ayuda, señalando algo o distrayendo al enemigo.	Tu spren se distrae y no te puede ayudar en el momento clave.
Te tomas un breve respiro en medio del caos y recuperas 1 punto de concentración.	Algo del combate te deja perturbado y pierdes 1 punto de concentración.
Detectas a un oponente oculto y se lo comunicas a tus aliados.	Estás muy distraído y un oponente se aleja de ti sin activar tu Acometida reactiva.
En el fragor de la batalla, un oponente revela, accidentalmente, un detalle que no tenías que saber.	Rematas accidentalmente a un oponente al que querías dejar con vida para interrogarlo.
Consigues algo de tiempo adicional para lograr tu objetivo.	Pierdes tiempo y tu objetivo se vuelve más urgente.

COMBATE SOBRE MONTURAS

Si quieres, durante un combate puedes montar. Para ello, la montura debe ser más grande que tú y, lógicamente, capaz de llevarte. La DJ es el quien tiene la decisión final sobre lo que puedes usar como montura.

MONTAR

Para montar o desmontar de forma segura, debes usar ►►.

Mientras vas sobre una montura, ocupas el mismo espacio que ella y, cuando te mueves en tu turno, usas su valor de movimiento en lugar del tuyo.

En condiciones normales, no necesitas hacer una prueba de habilidad para moverte con la montura. Para maniobras difíciles, la DJ puede solicitarte una prueba de Supervivencia, subiendo la apuesta si la montura se resiste. La DJ puede gastar ✨ de esta prueba (o de otras pruebas que hagas mientras montas) para hacerte caer de la montura y quedar Tumbado.

USO DE CAPACIDADES DE MONTURAS

Si dispones de una pericia de utilidad para tu montura en particular (como una pericia en Montar a caballo), puedes activar sus capacidades gastando tus propios recursos (incluyendo concentración, ► y ➡). Estas capacidades ocurren en tu turno, no en un turno separado para la montura. Si no dispones de pericia para esa montura, no hace ninguna acción por su cuenta.

ATAQUES A MONTURAS

Puedes atacar a una montura o a un jinete con ataques y otras capacidades, ¡pero, ojo, tus enemigos también pueden hacerlo! Por ejemplo, si desencadenas una Acometida reactiva mientras montas, el enemigo podría optar por atacar a tu montura en lugar de a ti.

Si haces un ataque cuerpo a cuerpo contra un jinete cuya montura es más grande que tú, sufres una desventaja en el ataque si tu montura no es de ese tamaño o mayor.

 *Adolin espoleó a Sangre Segura, y el caballo cruzó tronando el puente, salpicando agua de un charco al llegar al otro lado. Los lluviaspren vacilaron. Los dos hombres del puente lo siguieron a la carrera. Tras ellos, la infantería pesada con gruesas armaduras y martillos y hachas (perfectos para abrir los caparazones parshendi), se pusieron en marcha.*



CONVERSACIONES

AUNQUE ROSHAR ES UN MUNDO DEFINIDO POR LA GUERRA, la política y sus intrigas han jugado un papel igual de importante a la hora de dar forma a su historia. La persecución de tus metas no solo requerirá el choque de espadas, sino también el intercambio de palabras.

Las **conversaciones** encapsulan escenas sociales en las que al menos dos personajes hablan e intentan lograr sus objetivos a través del diálogo, como, por ejemplo, negociando, engañando, interrogando o estableciendo conexiones personales.

Muchas conversaciones pueden volverse conflictivas. Cuando trates de convencer, intimidar, mentir o influenciar a alguien, es posible que necesites una prueba de habilidad para tener éxito. Incluso entonces, los personajes particularmente seguros de sí mismos o testarudos pueden resistirse a tus intentos de influirlos, y tendrás que desgastarlos estratégicamente para obtener lo que quieres de la conversación.

CÓMO AMBIENTAR LA ESCENA

Cuando encaje con el relato, cualquier tipo de escena, incluyendo combates o empeños, podrá transformarse en una conversación. Esto no requiere que la DJ anuncie oficialmente “ahora estáis en una conversación”, pero ambientar la escena te permite saber con quién estás interactuando y qué esperar.

Al comienzo de una conversación, o cuando los objetivos o los participantes cambien significativamente, la DJ debe describir brevemente con quién estás hablando y luego preguntar qué quieres lograr. Según los objetivos expresados, la DJ te dará una idea de a quién hay que persuadir... y de qué.

TEN EN CUENTA TUS OBJETIVOS

Las interacciones sociales son complejas y están llenas de matices, por lo que las intenciones de la gente no siempre quedan claras, ni tampoco qué tácticas pueden resultarles atractivas. Puede ayudar al fluir de una escena que la DJ proporcione objetivos claros, pero no existe una forma

CUÁNDO USAR LAS CONVERSACIONES

A veces, se puede persuadir a alguien para que acepte un plan con una sola prueba, en cuyo caso no es necesaria una escena de conversación. Sin embargo, las conversaciones son especialmente útiles en situaciones como las siguientes:

- ♦ Dos o más grupos están tratando de llegar a un acuerdo que requiere que ambos cedan en algo.
- ♦ Facciones beligerantes que negocian.
- ♦ Hay que convencer a varias personas.
- ♦ Hay que convencer a una persona de varias cosas.
- ♦ Hay que convencer a alguien para que actúe significativamente en contra de sus propios intereses o ideales.

correcta o incorrecta de lograr dichos objetivos, por lo que la DJ no puede proporcionarte una guía detallada de lo que debes hacer. Sin embargo, sí debe proporcionar un contexto útil sobre los motivos, necesidades y deseos de los demás participantes (o al menos, aquellos que tú conoces). Esto te permite hacer contribuciones relevantes a la conversación.

ORDEN DE LAS CONVERSACIONES

Las conversaciones en el juego se desarrollan de forma muy similar a las de la vida real, ya que los personajes pontifican, intervienen, discuten y hablan entre ellos. Para reflejar esta interacción libre, las conversaciones tienen mucha menos estructura que el combate y el tiempo no se cuenta de forma tan concreta. Sin embargo, ciertas reglas ayudan a la DJ a evaluar el flujo de la conversación y a determinar cómo se perciben sus intentos con los PNJs en la escena.

RONDAS FLEXIBLES

Aunque te verás enfrascado en muchas conversaciones que no son especialmente educadas, es importante que, fuera del personaje, todo el mundo se sienta involucrado y lo pase bien. Los personajes generalmente contribuyen uno a uno (consulta “Contribuciones”), y todos deberían tener la oportunidad de participar en la escena. Cuando todos hayan tenido la oportunidad de contribuir (si lo desean), esto cuenta como una “ronda” de conversación. Esto no es tan estructurado como una ronda de combate, pero ayuda a llevar la cuenta de tus capacidades y otros efectos del juego.

*Shallan Davar solicita
la tutela de Jasnah
Kholin.*



Es buena idea que la DJ consulte con cada jugador si su personaje no ha intervenido recientemente. Si la última contribución de un personaje fue apoyarse estoicamente contra la pared del fondo mientras los demás hablaban, el grupo debería comprobar si eso es lo que el jugador quiere seguir haciendo.

CONTRIBUCIONES

Mientras tus compañeros jugadores, la DJ y tú interpretáis vuestras interacciones, podéis comunicaros usando la voz de vuestro personaje o describiendo vuestras acciones en tercera persona. Sea como sea, cada vez que influyáis significativamente en la conversación, estaréis haciendo una **contribución**. Por ejemplo, podéis cambiar el foco de la conversación, influir en los participantes de un modo u otro, apoyar a un aliado u obtener más información sobre la situación. Estas contribuciones no están pensadas como reglas para limitar la escena, sino para proporcionar tanto apoyo para el juego como vuestro grupo considere útil.

DESENLACES DE CONTRIBUCIONES

La forma en que se resuelve una determinada contribución depende de lo que se pretende lograr. Algunas contribuciones solo incluyen una ocurrencia irónica o una interjección ingeniosa, mientras que otras tienen un impacto significativo en la conversación (y pueden requerir una prueba de habilidad para resolverlas).

La mayoría de las contribuciones buscan llegar a uno de estos cinco desenlaces:

Influir en una persona. Muchas contribuciones intentan influir en otra persona a través de mentiras, lógica, intimidación u otros medios; al fin y al cabo, ejercer influencia es el objetivo de la mayoría de las conversaciones. Para cambiar la opinión o el comportamiento de un personaje, generalmente harás una prueba de habilidad con una CD igual a su Defensa espiritual o cognitiva (según la habilidad utilizada). Dependiendo de las circunstancias, la DJ puede aumentar o disminuir esa CD, y puedes obtener una ventaja o sufrir una desventaja según tu manera de enfocar la situación. Incluso en una prueba superada, la otra persona puede resistir temporalmente tu influencia gastando concentración (consulta “La concentración en las conversaciones”, más abajo).

Ayudar u obstaculizar los esfuerzos de otro personaje. La conversación puede ser un esfuerzo grupal, por lo que puedes ayudar apoyando los argumentos de un aliado o socavando la posición de un oponente. En general, este tipo de contribución otorga una ventaja a tu aliado, o una desventaja a tu oponente, en su próxima prueba en la conversación.

Apoyar a un aliado. Puedes animar, tranquilizar o apoyar de alguna otra manera a otra persona en la conversación. Esto suele hacer que tu objetivo recupere un poco

de concentración (a determinar por la DJ). Esta es una ventaja valiosa, ya que la concentración representa la determinación y la paciencia de cada persona para la conversación (consulta “La concentración en las conversaciones”, más abajo).

Recopilar información. Puedes examinar a otra persona o tu entorno. Según la dificultad que ello conlleve, la DJ podrá pedirte que hagas una prueba de habilidad contra la Defensa espiritual o cognitiva de tu objetivo (según la habilidad utilizada), o puede que simplemente te dé la información que buscabas.

Aportar ambientación. Siempre puedes intervenir para añadir ambientación o contexto a una conversación. Estas contribuciones no tienen reglas, son solo parte de la diversión de jugar a rol.

CUÁNDO REALIZAR PRUEBAS

Si el desenlace de tu contribución es incierto, o si depende de tu habilidad, la DJ te pedirá que hagas una prueba (normalmente contra la defensa del oponente en la misma categoría que la habilidad). A discreción de la DJ, en una conversación se puede usar casi cualquier habilidad. Estos son algunos ejemplos de contribuciones que pueden requerir una prueba:

Persuasión. Usar el encanto puro para convencer a alguien de actuar en contra de su criterio.

Engaño. Mentir para convencer a alguien de una premisa falsa.

Intimidación. Intimidar a alguien para debilitar su posición.

Liderazgo. Inspirar a alguien a seguir su mejor versión.

Percepción. Observar a alguien para detectar si lleva a cabo acciones sospechosas.

Perspicacia. Usar la empatía para entender la posición de otra persona.

Deducción. Pensar en el argumento de un oponente de forma lógica para encontrarle fallos.

La tabla Oportunidades y Complicaciones de conversación ofrece inspiración para las pruebas que obtengan cualquiera de ellas como resultado.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE CONVERSACIÓN

Oportunidad	Complicación
Te acuerdas de un hecho útil y relevante.	Algo que creías cierto resulta ser una mentira.
Un observador queda impresionado contigo.	Un observador se mofa de ti.
Tu spren Radiante hace una observación útil.	Tu spren Radiante se distrae con algo.
Distraes a los demás de tus intenciones verdaderas.	Atraes sobre ti una atención indeseada durante la conversación.

USO DE CAPACIDADES EN LAS CONVERSACIONES

Si bien algunos talentos, acciones y otras capacidades están pensados para el combate, puedes encontrar formas creativas de usarlas para contribuir a la conversación. Algunas capacidades brindan orientación para poder usarlas fuera del combate (por ejemplo, consulta “Infusión y duración de las potencias” en el capítulo 6), mientras que otras dejan la puerta abierta a tu creatividad. Siempre es la DJ quien decide si puedes usar una capacidad para contribuir y cómo puedes hacerlo.

LA CONCENTRACIÓN EN LAS CONVERSACIONES

Tu concentración representa tu capacidad mental, foco y paciencia, lo que la hace muy importante durante las conversaciones. Hasta que se te acabe, podrás usarla para evitar ser influenciado por otros personajes y para alimentar las capacidades especiales que te otorgan los talentos.

¿A QUIÉN PUEDES INFLUIR?

Para influir sobre alguien, debes poder comunicarte con él, lo cual suele requerir que te sienta o que reciba información de ti. A veces, influir sobre alguien requiere argumentos complejos, mientras que otras veces, una mirada o un gesto son suficientes para hacerte entender.

Si una capacidad afecta a un personaje al que “puedes influir”, se refiere a cualquier personaje con el que puedes comunicarte de una manera apropiada y efectiva.

CÓMO RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Tanto los PNJs como los PJs suelen tener una idea clara de quiénes son y de lo que harán o no harán. Por lo tanto, cuando intentas influir en alguien durante una conversación, es poco probable que puedas cambiar su opinión con una sola prueba de habilidad.

Cuando un personaje supera una prueba de habilidad orientada a lo social contra un oponente (o hace algo muy persuasivo), este puede optar por gastar concentración para **resistirse a la influencia**. La cantidad de concentración gastada depende de lo persuasiva que la DJ decida que es la contribución. Si es razonablemente persuasiva, un oponente debe gastar 2 puntos de concentración para permanecer firme. En cambio, si un argumento es extremadamente sólido, el oponente debe gastar 4 puntos de concentración.

Si la DJ decide que un argumento en particular es increíblemente persuasivo, o toca un tema al que es poco probable que un PNJ se resista, el PNJ puede optar por no resistirse en absoluto. En caso contrario, una vez que el PNJ se queda sin concentración, generalmente cede en su posición o se muestra abierto a un acuerdo (ver “Quedarse sin concentración”).

RESISTIRSE A LOS EFECTOS MECÁNICOS

Cualquier efecto que tenga como objetivo a un “personaje al que puedes influir” podrá ser resistido por dicho personaje (si no se indica lo contrario). Si un efecto no requiere que el objetivo sea influenciado, generalmente no puede resistirlo; sin embargo, algunos efectos (como el talento Conocimientos aplicados del Erudito) establecen que un objetivo puede resistirse a la influencia de ese efecto, incluso si no es un intento de persuadirlo. También se puede resistir a esos efectos gastando 2 puntos de concentración, como si el efecto fuera una prueba de habilidad con orientación social.

LOS PERSONAJES JUGADORES Y LA INFLUENCIA

En las conversaciones, normalmente son tus oponentes los que se resisten a la influencia, no tú. Dependiendo de cómo vaya la conversación, la DJ podría pedirte que te resistas a la influencia en algún momento, pero la forma en que interpretes estas situaciones dependerá de ti, y nunca te verás obligado a elegir entre gastar concentración y hacer que tu personaje crea o haga algo que no encaja con su historia.

QUEDARSE SIN CONCENTRACIÓN

La concentración de un PNJ puede ser un cronómetro o indicador eficaz de tu progreso en una conversación. Mientras que un objetivo dócil, como un guardia de la ciudad, puede ceder a la persuasión de tu grupo rápidamente, un PNJ de voluntad fuerte requiere más persuasión. Para estos personajes, la DJ puede hacer que gasten concentración para resistirse a la influencia de los PJs, lo que hace que el grupo tenga que agotar al PNJ con unos pocos intentos superados.

Cuando un PNJ se queda a 0 de concentración (a menudo debido a que se resiste a la influencia), se frustra, se dispersa o se distrae demasiado para contribuir de manera efectiva a una conversación. Ya no puede resistirse a ser influenciado y puede abandonar la conversación por completo.

Es posible que sea necesario desgastar a algunos personajes resistentes antes de poder convencerlos. Sin embargo, los fracasos, Complicaciones, palabras mal expresadas o la presión del tiempo pueden hacer que la conversación termine antes de que puedas salirte con la tuya. A veces es mejor optar por un enfoque diferente.

PERSONAJES JUGADORES SIN CONCENTRACIÓN

Si te empiezas a quedar sin concentración (y por lo tanto, narrativamente, te vuelves más vulnerable a la influencia externa), podrías decidir que quieres abandonar la conversación, o podrías considerarlo como una señal para adoptar una táctica diferente en función de cómo crees que reaccionaría tu personaje. Un personaje impulsivo podría iniciar una pelea, mientras que uno más reservado podría decidir renunciar a la conversación y encontrar personajes más complacientes con los que hablar o buscar otras formas de alcanzar su objetivo.

Incluso cuando te has quedado sin concentración, tu personaje nunca está obligado a hacer o creer algo con lo que no estás de acuerdo. Puedes hacer que tu personaje cambie de opinión si quieres, pero depende de ti decidir cuáles son los efectos y cómo impacta en la historia.

TIPOS DE CONVERSACIÓN

Las conversaciones pueden adoptar muchas formas según los objetivos de los participantes. Esta sección sugiere consejos para dirigir algunos tipos de conversaciones, pero estas pueden cambiar con fluidez entre estos (y muchos otros) tipos a medida que se desarrollan los objetivos y la escena. Después de cada tipo de conversación, una tabla presenta ideas para las Oportunidades y Complicaciones que pueden surgir de dicha conversación.

INDAGACIÓN

En una **indagación**, hay una o más partes que intentan conseguir información relevante. Las indagaciones abarcan desde conversaciones informales para averiguar hechos hasta entrevistas formales o interrogatorios tensos. Esto suele adoptar una forma en la que una parte intenta obtener información mientras que otra intenta retenerla u ocultarla, pero puede haber varias partes indagadoras con motivos variados, como en un procedimiento legal.

Al inicio de una indagación, la DJ y los jugadores deberían discutir qué información buscan los jugadores y la DJ debería considerar qué PNJs involucrados podrían desear averiguar algo.

Si se descubre que la información se puede obtener a cambio de un precio, una indagación podría convertirse en una negociación.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE INDAGACIÓN

Oportunidad	Complicación
A través de las preguntas, averiguas que compartes un objetivo (o enemigo) con la persona a la que interrogas.	De manera accidental, revelas más de lo que querías a la persona a la que interrogas, o puedes gastar 2 puntos de concentración para resistirte al efecto.
Tu conducta hace que la persona a la que interrogas se tranquilice. Obtienes una ventaja en tu siguiente prueba contra ella.	Ofendes a la persona a la que interrogas, lo cual dificulta hacerle más preguntas. Sufres una desventaja en tu siguiente prueba contra ella.
Una distracción ambiental hace que el otro bando quede totalmente desorientado.	Alguien irrumpe en la escena con una petición no relacionada para el otro bando.

NEGOCIACIÓN

En una **negociación**, dos o más grupos interesados intentan obtener algo uno de otro, generalmente gastando la menor cantidad de recursos posible. Las negociaciones son una extraña amalgama de competición y cooperación, en la que cada parte intenta valerse de todas las ventajas a su disposición. Sin embargo, para que ambas partes obtengan beneficios, deberá haber concesiones mutuas, o una de las partes podría simplemente retirarse.

Al inicio de una negociación, la DJ y los jugadores deberían discutir lo que los jugadores desean lograr, y la DJ debería considerar su coste. Si los PJs buscan un bien material o un servicio, podría haber un precio disponible en el

capítulo 7. Si quieren algo más abstracto, el precio puede ser más difícil de cuantificar, pero la DJ debería comenzar por decidir cuál es el precio inicial de la otra parte (como un favor político, una alianza estratégica o un compromiso con alguna causa).

Si una de las partes deja de actuar de buena fe (o se revela que nunca tuvo intención de cumplir con su parte del trato), una negociación podría convertirse en una argucia.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE NEGOCIACIÓN

Oportunidad	Complicación
Detectas una pista sutil sobre los recursos de los que en realidad dispone el otro bando.	Expones tu mano y dejas que el otro bando se entere de los recursos de los que dispones, o puedes gastar 2 puntos de concentración para resistirte al efecto.
Recuerdas una costumbre o ley que podría favorecerte en la negociación.	El bando contrario revela un obstáculo que impide llegar a un acuerdo, y no puede cambiarlo.
La persona con la que tratas revela, sin darse cuenta, que otra persona podría proporcionarte lo que necesitas.	Otro postor irrumpe en la escena, lo cual amenaza con un aumento de precio si no consigues deshacerte de él.

ARGUCIA

En una **argucia**, al menos una de las partes está tratando de engañar a otra persona u organización. Puede ser una estafa para robar riquezas materiales, una intriga para descubrir secretos políticos importantes o un complot para difundir un rumor útil para preparar futuras maquinaciones. Por lo general, el bando objetivo (a menudo conocido como la víctima) cree que está en un tipo de conversación diferente, ya que las argucias tienen mucho menos éxito una vez se las reconoce. Si los embaucadores tienen éxito, la víctima podría no darse cuenta de que ha sido engañada hasta mucho después de que termine la conversación.

Si los PJs están conspirando contra un PNJ, la DJ debería preguntar desde el principio cómo están presentando los PJ la argucia (¿cuál es su tapadera?), así como su objetivo final. La DJ también debería preguntar a los jugadores qué pasos están dando sus personajes para hacer que las premisas falsas parezcan plausibles y, en consecuencia, decretar que hagan pruebas para estos preparativos.



Si alguna vez una argucia es revelada a todas las partes, es probable que la conversación termine. El resultado final depende de las circunstancias: puede que se produzca un combate o que los posibles objetivos simplemente se vayan.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE ARGUCIA

Oportunidad	Complicación
Tu objetivo revela, sin saberlo, información sobre sí mismo, aportando detalles que puedes usar más tarde para corroborar tu versión.	Una de tus mentiras es descubierta a causa de una revelación inesperada por parte de un tercero.
Un PNJ neutral te confunde con una figura con autoridad o te toma por un individuo en el que se puede confiar, lo cual ayuda a corroborar tu versión.	Un PNJ aparentemente neutral se revela como parte del bando contrario.
Un aliado disfrazado de manera plausible irrumpe en la escena en el momento oportuno para ayudarte en algo.	Alguien de tu pasado aparece para cobrar una deuda en el peor momento posible.



SOCIALIZACIÓN

Durante una conversación **social**, los personajes intentan establecer vínculos, impresionar a aliados potenciales y, en general, construir conexiones interpersonales. La socialización suele ser algo sincero, aunque eso no significa que todos los participantes deban ser completamente honestos. Los personajes podrían estar persiguiendo objetivos ocultos y los PNJs rivales podrían estar dedicándose a socavar los esfuerzos de los PJs.

Al inicio de una escena social, la DJ debe preguntar a los jugadores si sus personajes tienen algún objetivo específico y animarlos a perseguirlo narrativamente. De manera similar, la DJ debe considerar los objetivos narrativos de los PNJs para que puedan perseguirlos de manera proactiva durante los momentos de calma en la conversación.

Si uno o más grupos deciden perseguir objetivos, la socialización podrá convertirse en cualquier otro tipo de conversación según la DJ y los jugadores consideren conveniente.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE SOCIALIZACIÓN

Oportunidad	Complicación
Detectas una insinuación sutil acerca del estado emocional oculto de alguien.	De manera accidental, metes la pata o dices algo torpe en el contexto de la conversación.
Aprovechas la oportunidad para relajarte de verdad y recuperas 1d4 puntos de concentración.	La conversación te irrita y te deja sin energías, por lo que pierdes 1 punto de concentración.
Impresionas a tu interlocutor, lo cual hace que se incline a ayudarte en el futuro.	Detectas una oportunidad para perseguir una de tus metas, pero de una manera que interrumpiría tu conversación actual.



¿Cuál era su causa? Dudaba que Navani tampoco lo supiera. Pero ya había empezado a pensar en ellos como un esfuerzo conjunto. Y, se dio cuenta ahora, él también.

EJEMPLO DE CONVERSACIÓN

Este ejemplo de juego ilustra el desarrollo de una conversación. Lisiril, Jhesh y Aj han estado buscando un comprador para el extraño y antiguo fabrial que encontraron en las ruinas, pero se han topado con un obstáculo.

Directora de juego (DJ): Jorni, la mercader, examina el objeto y lo coloca sobre la mesa. “Estáis intentando venderlo, ¿eh?”. Trataremos esta conversación como una negociación. ¿Qué queréis obtener por él?

Rico (interpretando a Aj): ¡5000 marcos!

Taylor (interpretando a Jhesh): Ni siquiera sabemos qué hace. Fallé mi tirada al inspeccionarlo antes.

Rico (interpretando a Aj): ¡Eso significa que podría hacer cualquier cosa! ¿Quién puede ponerle precio a la posibilidad?

DJ: Si empiezas a hablar así como personaje, esto se convertirá en una argucia. Pero procedamos con una negociación por ahora.

Mia (interpretando a Lisiril): Empiezo diciendo: “Hemos encontrado este tesoro y queremos venderlo. Podríamos vendérselo a Krub en el campamento de guerra de al lado, pero preferimos vendérselo a nuestra buena amiga... eh...”

DJ: Jorni.

Mia (interpretando a Lisiril): “Bien, Jorni. Nuestra buena amiga. Te pedimos 1000 marcos”.

DJ: Bien, sigue adelante y haz una prueba de Persuasión para influir en Jorni. Como no la conocías de antes, sube la apuesta.

Mia tira un d20 junto al dado de trama, y saca un 12 en el d20 y una ✱ 2 en el dado de trama. Añade su modificador de Persuasión de +4, junto con el +2 del dado de trama, para un total de 18. Eso supera la Defensa espiritual de Jorni, que es la CD establecida por la Df.

DJ: Bueno, aunque tu presentación ha sido un tanto sospechosa, eres bastante persuasiva. Jorni parece interesada a pesar de su escepticismo.

La Df anota para sí que Jorni gasta 2 puntos de concentración para resistirse a la influencia.

DJ: Sin embargo, esa Complicación significa que has revelado un poco más de lo que pretendías. Mia, puedes elegir: que Lisiril gaste 2 puntos de concentración para no salirse del tema o que revele algo que sea útil para Jorni en la negociación.

Mia (interpretando a Lisiril): Hmmm. ¿Quizás a Lisiril se le escapó que ese Portador del Polvo nos perseguía por las ruinas?

DJ: ¿Y que podría ser peligroso tener o vender el objeto? Claro, eso encaja a la perfección. Jorni lo mira y dice: “¿Podré vender esta cosa si la quieren personas peligrosas? Quizás debería cobrarme una comisión por el riesgo”.

La Df tira un d20 por Jorni y establece la CD como la Defensa espiritual de Lisiril, ya que Jorni está tratando de persuadir a Lisiril. Jorni saca un 7 en el d20, luego, la Df añade el modificador de persuasión de Jorni de +4, lo que da un total de 11. Eso es menor que la Defensa espiritual de Lisiril (que es la CD establecida por la Df), por lo que la Df no pide que Lisiril gaste concentración para resistirse a la influencia.

Rico (interpretando a Aj): ¿Qué estás tramando detrás de la pantalla, directora? Sea lo que sea, Aj interviene para decir “No hay forma de que ese tipo pueda seguirnos el rastro, ni siquiera deslizándose por las paredes. Cuando no las desintegra, directamente”.

Taylor (interpretando a Jhesh): “Lo que Aj quiere decir es que no tuvimos ningún problema para lidiar con él”. Jhesh intenta proyectar una imagen firme y sincera.

DJ: ¿Más firme o más sincera?

Taylor (interpretando a Jhesh): Digamos que más firme.

DJ: Bien, haz una tirada de Intimidación. Sube la apuesta por la contribución “útil” de Aj.

Taylor (interpretando a Jhesh): Gracias, Rico.

Rico (interpretando a Aj): ¡No hay problema!

Taylor tira un d20 junto al dado de trama y saca un 17 en el d20 con una ✱ 4 en el dado de trama. Suma su modificador de Intimidación de +2, junto con el +4 del dado de trama, para un total de 23. Eso es más alto que la Defensa cognitiva de Jorni (establecida como CD por la Df).

DJ: Jorni deja de haceros preguntas. Está claro que eres lo suficientemente firme como para que no merezca la pena.

La Df anota que Jorni vuelve a gastar 2 puntos de concentración para resistirse a la influencia, lo que reduce su concentración a 0. Jorni no podrá resistirse a la influencia de nuevo, por lo que la Df decide que tira la toalla y trata de convencer a los Pfs de que le hagan un favor a cambio de la venta.

DJ: Jorni asiente. “Está bien, estoy dispuesta a quitáros esta cosa de encima por 1000 marcos. El problema es que no tengo los fondos a mano ahora mismo”. Esa es la Complicación, por cierto. Jorni prosigue: “Ahora, si pudierais ayudarme con un pequeño problema de bandidos, podría conseguir el dinero. Incluso os pagaría un poco más por las molestias...”



EMPEÑOS

Colarse en la mansión de un alto señor enemigo, registrar las serpenteantes calles de Yeddaw en busca de un objetivo escurridizo, hacer encajar las piezas de una investigación complicada... las escenas en las que hay mucho en juego son importantes para la aventura, pero se desarrollan de un modo muy distinto a los combates y las conversaciones. Este capítulo presenta las pautas para dirigir estos **empeños**, para determinar cómo se desarrollan y para hacer que sean tensos y divertidos. Con todo lo que se incluye en este libro, podrás enfocar los empeños con tanta estructura o flexibilidad como desees y, posiblemente, añadirles nuevas reglas o variaciones que hagan hincapié en la temática según la escena.

Este capítulo ofrece pautas para cuatro tipos de empeño: los descubrimientos, las exploraciones, las misiones y las persecuciones. Sin embargo, las posibilidades son ilimitadas, ya que toda esta información es solo un punto de partida para inspirar a las DJ a personalizar la experiencia de juego para su grupo.

CÓMO AMBIENTAR LA ESCENA

En esencia, un empeño te permite trabajar para lograr un objetivo definido mientras combinas de manera flexible la interpretación y las pruebas de habilidad para determinar el resultado y las consecuencias de lo que sea que estás tratando de lograr. Durante los empeños, el tiempo fluye al ritmo que mejor se adapta a la historia. En un momento dado, la DJ puede narrar una concatenación de sucesos que abarcan varias horas para, justo después, “acercarse” para que te concentres en un rompecabezas complicado o un peligro ambiental para que tu grupo disfrute jugándolo en tiempo real.



Lift echó a correr. Sus instintos finalmente fueron más fuertes que su sorpresa y corrió, saltando por encima de un sofá camino de la puerta trasera de la sala. Wyndle se movió tras ella como un rayo.

Debido a esta flexibilidad temporal, y a la gran variedad de empresas que pueden representar, los empeños son, de lejos, el tipo de escena más maleable. Cuando vuestro grupo comienza a perseguir un objetivo que queréis que se interprete en la mesa, pero que no es adecuado para escenas de combate ni de conversación, normalmente significa que la DJ debe preparar la escena para un empeño.

DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS Y LAS CIRCUNSTANCIAS

Al inicio de la aventura, la DJ debe dejar claro cuál es vuestro objetivo (o al menos cuál creéis que es vuestro objetivo), así como las circunstancias a las que os enfrentáis (como el entorno y los obstáculos). Vuestro objetivo suele estar bastante claro en función de lo que os condujo hasta esa escena de la historia; tal vez vuestro último oponente en un combate huyó y ahora lo estáis persiguiendo por las calles de la ciudad, o tal vez partisteis hacia las Montañas Irreclamadas para buscar unas ruinas perdidas. En los casos en los que no sepáis qué ha llevado a vuestros personajes a una ubicación concreta, la DJ podría tener que detallar vuestro objetivo de forma más explícita.

ESTABLECIMIENTO DEL UMBRAL DE EMPEÑO

En función de tus objetivos y de las circunstancias del empeño, la DJ determina si quiere utilizar un umbral colectivo para la escena. Si es así, elige cuántos éxitos o fracasos se requieren antes de que el empeño concluya (consulta “Umbrales colectivos” y “Cómo establecer el umbral”). Normalmente, la DJ no comparte esta información con los jugadores, sino que la mantiene en segundo plano para informar sobre cómo se desarrolla el relato del empeño.

PRESENTACIÓN DE REGLAS ESPECIALES

Por último, la DJ describe las reglas especiales que están en vigor para la tarea. Si esta escena utiliza mecánicas especiales, debes conocer los conceptos básicos de cómo funcionan, lo que te permitirá interactuar con ellas y utilizarlas sin problemas.

ORDEN DE LOS EMPEÑOS

Los empeños se desarrollan siguiendo las pautas generales para la interpretación en los juegos de rol (consulta “Interpretación” en el capítulo 9): la DJ describe la escena, tú decides qué hacer, la DJ te pide que hagas pruebas basándose en lo que intentas hacer y luego narra los resultados.

RONDAS FLEXIBLES

Al igual que en las conversaciones, los empeños se desarrollan en “rondas” informales. Durante cada una de ellas, los miembros del grupo pueden contribuir al empeño colectivo y discutir lo que está haciendo su personaje. Cuando todos han tenido la oportunidad de jugar un “turno” y opinar sobre lo que se está haciendo, comienza una nueva ronda.

En los empeños, el tiempo es flexible, por lo que el flujo narrativo de la escena afecta a cuánto tiempo representa cada ronda. Generalmente, esto va y viene con la historia. Sin embargo, si alguna vez necesitas detalles acerca del paso del tiempo para una de tus capacidades, pregúntale a la DJ cuánto tiempo transcurre durante una determinada ronda.

El grupo continuará jugando rondas de esta manera hasta que tengáis éxito o fracaséis en vuestro objetivo, o hasta que os arrastren a otra escena de combate, conversación o empeño (consulta “Culminación de empeños” más adelante en esta sección).

TU TURNO

Cuando decidas jugar tu “turno”, describe a la DJ qué hace tu personaje y qué capacidades estás usando. La DJ decide cómo se desarrolla la acción, normalmente haciéndote llevar a cabo una prueba, pero en ocasiones (especialmente si estás usando potencias poderosas), puede que simplemente narre los resultados de tus acciones sin requerir una prueba. Por otra parte, si formas equipo con otro personaje y lo ayudas en sus acciones, la DJ podría hacer que tuvierais que jugar vuestros turnos juntos.

En algunos turnos, la DJ puede profundizar en los detalles de tus acciones. Por ejemplo, tu grupo puede estar buscando por la ciudad a un agente de los Sangre Espectral y tus compañeros realizan pruebas para consultar con sus contactos o explorar refugios conocidos. Cada uno de estos turnos implica una única prueba para ver cómo van progresando sus intentos. Asimismo, si tu intento de sobornar a un guardia da sus frutos, la DJ podría decidir llevar a cabo una rápida conversación entre el guardia y tú para resolver esa situación. Depende de la DJ y de las necesidades de la historia determinar la cantidad de detalle en cada turno.

CULMINACIÓN DE EMPEÑOS

Dependiendo de lo que vuestro grupo esté tratando de lograr, el empeño podrá acabar en un desenlace positivo que cumpla con vuestro objetivo, o terminar de manera más negativa. Por ejemplo, una persecución suele terminar con la captura o la huida de la presa. Una investigación por asesinato puede dar como resultado la identificación de un sospechoso o hacer que el caso quede en el olvido.

Por lo general, vuestro grupo colabora para lograr el objetivo del empeño. Cada uno de vuestros esfuerzos contribuye al éxito general, mientras que los fracasos acercan el empeño cada vez más al precipicio. Cuando el grupo colabora de esta manera, la DJ puede valerse de un umbral colectivo.

UMBRALES COLECTIVOS

Un **umbral colectivo** ayuda a la DJ a seguir el progreso del grupo. Al dar una idea aproximada del ritmo de la escena, dicho umbral da pistas a la DJ a la hora de decidir el momento en que la narrativa debe empezar a avanzar hacia una conclusión.

Cuando se usa un umbral colectivo, lo primero que hace la DJ es decidir lo complejo que debe ser el empeño (ver “Cómo establecer el umbral”), y luego va anotando el número total de pruebas de habilidad superadas y falladas. Este progreso puede ser información pública, pero la DJ normalmente lo mantiene en secreto y solo lo usa para conformar cómo va contando la historia.

Si vuestro grupo llega al número de éxitos necesario, alcanzáis vuestro objetivo, pero si antes de lograrlo falláis demasiadas veces, el empeño se resuelve de manera no favorable.

UMBRALES FLEXIBLES

Los umbrales no son una regla fija, sino una guía sobre cuándo puede resultar satisfactorio completar el empeño. Si haces algo espectacular en tu turno, la DJ puede contarlo como dos éxitos. Por el contrario, si el grupo alcanza la cantidad necesaria de éxitos, pero la DJ siente que, a nivel narrativo, el objetivo no se cumple del todo, puede que requiera en secreto uno o dos éxitos más. (Al alargar un empeño de esta manera, la DJ debería intentar mantener la inercia reduciendo las CD futuras y haciendo avanzar la historia hacia su finalización).

Si encuentras otras soluciones creativas al problema, podrías pasar por alto por completo el umbral colectivo. Estamos hablando solamente de una herramienta para ayudar a la DJ a seguir el progreso del grupo pero, en última instancia, la historia tiene prioridad. Si acontece algo espectacular u horrible que terminaría el empeño en ese momento, la DJ puede decidir prescindir del umbral y resolver el empeño de la manera que encaja mejor con el relato.

EJEMPLOS DE UMBRAL COLECTIVO

Complejidad	Ejemplo	Éxitos	Fallos
Simple	Atrapar a un delincuente común (persecución)	4	3
Básica	Determinar la función de un fabrial misterioso (descubrimiento)	*	4
Promedio	Activar una Puerta Jurada en territorio ocupado (misión)	8	4
Elaborada	Localizar una ciudad antigua perdida en el tiempo (exploración)	9	4
Insuperable	Evacuar a miles de civiles antes de la llegada de las tropas enemigas (persecución)	11	5

*Consulta la sección “Empeños de descubrimiento”

CÓMO ESTABLECER EL UMBRAL

La DJ es quien establece el umbral colectivo de cada empeño pensando en la complejidad general del objetivo del grupo y en las probabilidades de éxito que proporciona la narración. La tabla Ejemplos de umbral colectivo proporciona algunas ideas (y sugiere un tipo de empeño para cada escena), pero vuestro grupo debería hacer lo que se ajustara a la historia.

UMBRALES INDIVIDUALES

En los empeños en los que los miembros del grupo intentan conseguir objetivos diferentes y hacer un seguimiento del progreso individual tendría más sentido, la DJ puede valerse de las reglas de umbral colectivo, pero hacer un seguimiento de los éxitos y fracasos de cada personaje por separado.

CÓMO INTERPRETAR LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Durante un empeño, la DJ debe alentar a los jugadores a usar las habilidades de manera creativa. Resulta obvio pensar que un empeño de descubrimiento se beneficia de Deducción, y que otro de exploración se beneficia de Supervivencia, pero cada uno debe presentar opciones para que los personajes usen sus habilidades físicas, cognitivas y espirituales. Las secciones que siguen ofrecen ejemplos de pruebas de habilidad que pueden ser relevantes en diferentes tipos de empeño pero, con la creatividad suficiente, casi cualquier habilidad podría encajar.

Además de las habilidades, puedes usar otras capacidades para progresar en un empeño. Algunas, como las potencias, generalmente no requieren una prueba de habilidad, pero, aun así, contribuyen de manera significativa al progreso de tu grupo. En estos casos, la DJ puede añadir un éxito al umbral sin requerir ningún tipo de prueba.

CÓMO DETERMINAR EL DESENLACE

Al crear un empeño, la DJ debe planificar cómo continuará la trama después de que el grupo tenga éxito o fracase. En caso de éxito, el grupo podría saltarse una escena posterior (o llegar a ella desde una posición ventajosa). En caso de fracaso, los personajes podrían desencadenar un combate o una conversación (como, por ejemplo, tener que luchar contra los guardias después de fallar en una misión para infiltrarse en el palacio).

CONSEJO PARA LA DJ: LOS EMPEÑOS Y CÓMO SEGUIR ADELANTE A PESAR DEL FRACASO

El fracaso en un empeño nunca debería detener a los PJs. Está bien, es incluso bueno, que un grupo experimente pérdidas y contratiempos, pero nunca debe empezar a sentirse estancado. Cuando prepares un empeño, planifica ambos resultados de manera que hagan avanzar la historia. Los éxitos y los fracasos deberían abrir diferentes líneas argumentales y afectar a cómo el grupo entra en la siguiente escena.

Por ejemplo, el grupo podría no haber sido capaz de atrapar a un agente de los Sangre Espectral, pero sí conseguir hacerse con el cuchillo que se le cayó al agente, y su interesante glifopar podría abrir una nueva vía de investigación. O el grupo puede haber arruinado el fabrial antes de determinar qué hace, pero los materiales recuperados revelan una pista sobre dónde podrían encontrar más.

Cuando las pruebas de habilidad fallan, las Oportunidades pueden ser una excelente manera de introducir pistas sobre cómo avanzar. Las Complicaciones también pueden alterar la trama de una manera interesante cuando se combinan con un empeño fallido. Por ejemplo, los PJs no logran rescatar a tiempo a un fervoroso secuestrado y, debido a las Complicaciones, se convierten en los principales sospechosos de su desaparición. El grupo es arrestado por los guardias que investigan el asunto y los PJs tienen la oportunidad de convencerles de su inocencia. Si tienen éxito, los guardias podrían estar dispuestos a compartir sus propias pistas sobre el secuestro y colaborar con el grupo.



“Cuanto más vives, más fracasas.

El fracaso es la medida de una vida bien llevada.”

EMPEÑOS DE DESCUBRIMIENTO

En los empeños de **descubrimiento**, los personajes investigan los misterios de la magia, la historia y los acontecimientos actuales. Estas escenas resaltan lo desconocido y abren un camino para encontrar respuestas. Estos empeños no se limitan a seguir el progreso del grupo mediante un umbral fijado, sino que el progreso está representado por una red de investigación que vincula pistas a descubrir de manera orgánica, cada una de las cuales se vincula a otras pistas que conducen paulatinamente hacia la verdad.

CÓMO DIRIGIR UN DESCUBRIMIENTO

Los empeños de descubrimiento brindan una estructura para el posible desarrollo de una investigación acerca de un misterio. Sin embargo, este nivel de detalle requiere cierta preparación por parte de la DJ. Estos empeños suelen requerir entre diez y treinta minutos de preparación, por lo que si se presenta la necesidad de un descubrimiento no planificado durante una sesión, la DJ podría esperar hasta la siguiente sesión de juego o hasta después de un descanso para empezar uno. En tal situación, la DJ puede sugerir una razón por la que el grupo aún no puede buscar respuestas (la escena de un crimen estará acordonada hasta que las autoridades hayan realizado su propia investigación, un testigo importante no se encuentra disponible, etc.) y luego

redirigirlos hacia un objetivo diferente mientras anota que hay que revisitar el descubrimiento lo antes posible.

Al dirigir el descubrimiento, la DJ hace un seguimiento del progreso del grupo a través de una red de investigación, con lo que va recordando los indicios y las pistas cada ronda.

RED DE INVESTIGACIÓN

Tanto si tu grupo está intentando averiguar la función de un fabrial recuperado de un barco hundido, como resolver el asesinato de un alto príncipe, lo más probable es empezar con algunos indicios. La DJ puede tejer una **red de investigación** para estructurar la información que proporciona. Esta red es un mapa de una investigación: contiene todas las pistas que se pueden encontrar y los indicios que esa pista genera que, a su vez, apuntan a otras pistas. Al final, una o más de estas pistas deberían conducir al objetivo del empeño, sea cual sea. Consulta la sección “Ejemplos de descubrimiento” más adelante en esta sección para ver un ejemplo de red de investigación.

SIN UMBRAL PARA EL ÉXITO

En un empeño de descubrimiento, la red de investigación reemplaza la necesidad de un umbral de éxito colectivo. En lugar de simplemente hacer un seguimiento de los éxitos, la DJ puede llevar un registro de qué pistas se han descubierto y a dónde conducen.



El empeño termina cuando el grupo encuentra el camino hacia su objetivo a través de la red. En lugar de seguir el empeño de manera lineal, se explora en una red de opciones ramificadas.

Dependiendo de la historia, la DJ podría hacer un seguimiento de los fracasos. Esto daría como resultado un empeño fallido si el grupo alcanza el umbral de fracasos antes de descubrir las respuestas.

INDICIOS

Al inicio de un descubrimiento, la DJ proporciona a los PJs varios **indicios**, normalmente de dos a cuatro. Se trata de detalles compartidos por un PNJ o fragmentos de información que el grupo ha descubierto por sí mismo. Los indicios funcionan como portales que continúan con una línea de pistas, también conocida como **línea de indicios**. Los personajes empiezan a jugar sus turnos, y cada uno realiza una prueba relevante según las indicaciones de la DJ con la esperanza de descubrir otra pista en la misma línea o empezar otra línea de indicios.

PISTAS

Cada **pista** tiene el potencial de descubrir la siguiente en una línea de indicios, hasta que se obtiene el último fragmento de información. Para acceder a una pista, un PJ normalmente necesita hacer una prueba que se corresponde con su enfoque, aunque acciones como ofrecer un soborno tentador podrían eludir una prueba a discreción de la DJ.

Cuando un PJ no consigue seguir un indicio, normalmente puede volver a intentarlo, a menos que la historia haga que ese indicio se esfume. Sin embargo, cada fracaso acerca más al grupo al umbral de fracaso, por lo que hay que ser cuidadoso con los nuevos intentos. Si un indicio se esfuma, lo normal es que haya otros que puedan señalar el camino hacia el objetivo final. Una buena red de investigación cuenta con muchos caminos hacia la solución, lo cual permite al grupo explorar la investigación de muchas maneras.



Navani estiró el brazo, colocó las manos de las dos sobre la gema vacía en el centro del experimento y las mantuvo allí mientras seguían cantando en sintonía. Conjuntadas, en una armonía pura cuyo control no asumía ninguna de las dos.

RESOLUCIÓN

Una vez que el grupo ha descubierto la información que buscaba o llega a un umbral de fracaso, el descubrimiento termina. En caso de fracaso, el resultado depende de lo que hay en juego en la historia; tal vez un investigador competidor llega antes a la información, los soldados enemigos alcanzan al grupo o la información deseada se vuelve inaccesible.

REGLA ESPECIAL: APOSTAR POR UNA CORAZONADA

Aunque un grupo fracase en un descubrimiento por llegar al número asignado de fracasos, podrá averiguar lo suficiente a partir de unas pocas pistas para hacer una suposición fundamentada. Para apostar por una corazonada, los personajes se unen para elaborar una suposición sobre el descubrimiento. Si su suposición es correcta, considera el descubrimiento como si los personajes hubieran tenido éxito. Si su suposición es incorrecta, usa la ambigüedad de la situación para introducir nuevos giros en la historia. Los personajes (y sus jugadores) podrían suponer que su conclusión es válida al ver que pasan a otra escena, pero si están equivocados sufrirán las consecuencias finales de haber apostado por su corazonada.

EJEMPLOS DE DESCUBRIMIENTO

En un empeño se puede usar cualquier habilidad, pero la tabla Ejemplos de descubrimiento presenta ideas sobre cómo los personajes pueden realizar algunas tareas, junto con un ejemplo de Oportunidades y Complicaciones.

EJEMPLOS DE DESCUBRIMIENTO

Habilidad	Uso
Deducción	Interpretar una pista en un indicio existente.
Intimidación o Persuasión	Obligar o engatusar a alguien para que proporcione una nueva pista o un nuevo indicio.
Percepción o Perspicacia	Descubrir una nueva pista examinando las reacciones de la gente o pruebas físicas.
Saber	Recordar o investigar un hecho relevante que ayude a la investigación.
Sigilo o Supervivencia	Seguir a un sospechoso escurridizo por un mercado atestado de gente.
Dado de trama	Desenlace
Oportunidad	Exonerar a un sospechoso acusado injustamente y ganarse su lealtad.
Complicación	Alertar a un sospechoso, dándole la oportunidad de escapar y, por tanto, cerrar una línea de indicios.

EJEMPLO DE RED DE INVESTIGACIÓN

El diagrama de red de investigación muestra cómo la DJ podría estructurar las pistas para que los personajes jugadores las descubrieran. En este descubrimiento, una amiga artífabriana de Ciudad Thaylen implora a los PJs que investiguen la desaparición de unos planos para fabriales. La artífabriana, una aprendiz llamada Kyrsn, teme dejar de serlo si no encuentra los documentos antes de que su babsk, Tysri, descubra que se han extraviado.

La DJ empieza el empeño revelando la siguiente información procedente de la propia Kyrsn: Se ha visto a un personaje sospechoso merodeando por el taller a altas horas de la noche. Tysri envió un pedido de fabriales calefactores recientemente, y los planos podrían haberse mezclado accidentalmente. El principal competidor de Tysri, un artífabriano llamado Gvalkn, está celoso de Tysri y la gente lo sabe. Kyrsn cree que los planos desaparecieron en algún momento de los dos últimos días.

RED DE INVESTIGACIÓN

FIGURA ENCAPUCHADA

Se ha visto a un personaje sospechoso merodeando por el taller de noche.

INVESTIGADOR

La figura encapuchada es Shara, una escriba de la Reserva Thayleña de Gemas que no ha conseguido reunirse con Tysri.

TRANSACCIONES SOSPECHOSAS

Shara tiene pruebas que implican a Kyrsn en una serie de tratos ilegales con un metalúrgico llamado Vrain.

TIENDEN UNA TRAMPA A KYRSN

El estudio de los documentos revela que son falsificaciones. ¡Tysri ha traicionado a Kyrsn, y lo ha preparado todo para que la aprendiz cargue con la culpa de sus delitos!

CALORIALES

No hace mucho, Tysri envió un pedido de fabriales calefactores y los planos se podrían haber mezclado accidentalmente.

METALÚRGICO

Los caloriales fueron enviados a un metalúrgico llamado Vrain. Lleva un estilo de vida lujoso a pesar de su modesto negocio.

EL TESORO DEL CONTRABANDISTA

Un registro del taller de Vrain revela una pared falsa. El negocio es una tapadera para una operación de contrabando con la que Vrain evita los impuestos y las regulaciones mercantiles thayleñas.

MECENAS SECRETOS

Interrogar a Vrain o registrar sus libros de cuentas ocultos revela que está conectado con un grupo de mercaderes kharbranthianos corruptos. Vrain y los mercaderes sirven a una vil sociedad secreta llamada el Diagrama. Ahora que los PJs lo han descubierto, ¡los contrabandistas no pueden permitir que sigan con vida!

GVALKN

Se sabe que el principal competidor de Tysri, un artífabriano llamado Gvalkn, está celoso de Tysri.

FAMA SÚBITA

Hasta hace poco, los diseños de Gvalkn eran considerados mediocres. Actualmente, se le considera uno de los valores en auge de la ciencia de fabriales, aunque hay rumores acerca de su carencia de escrúpulos.

DISEÑOS ROBADOS

Los registros públicos muestran dos acusaciones distintas contra Gvalkn por robar diseños de fabriales. Ambas denuncias fueron retiradas y resueltas al margen del sistema legal.

CHANTAJE

Entrevistar a los artífabrianos revela que Gvalkn los chantajeó para conseguir su silencio.

LOS ESPÍAS DE GVALKN

Seguir o investigar a Gvalkn revela que paga a espías para que roben los diseños de otros artífabrianos. Los espías todavía no le han robado ninguno a Tysri, pero tanto Gvalkn como los espías pueden revelar que Tysri está en deuda con un contrabandista llamado Vrain.

Los personajes pueden usar estos indicios para empezar su investigación. Las conexiones laterales del diagrama indican pistas que enlazan con las de otra línea de indicios.

EMPEÑOS DE EXPLORACIÓN

En los empeños de exploración, los personajes atraviesan entornos impredecibles o precarios, con un clima inhóspito, trampas ocultas o peligros similares. Algunas exploraciones presentan viajes peligrosos a una ubicación conocida, mientras que otras representan una búsqueda de algo importante en una que es desconocida. Por ejemplo, el grupo podría subir a un barco mercante que va de Ciudad Thaylen a Kharbranth, recuperar equipo de los caídos en los abismos de las Llanuras Quebradas o cartografiar el terreno de la ciudad de Urithiru, redescubierta recientemente.

CÓMO DIRIGIR UNA EXPLORACIÓN

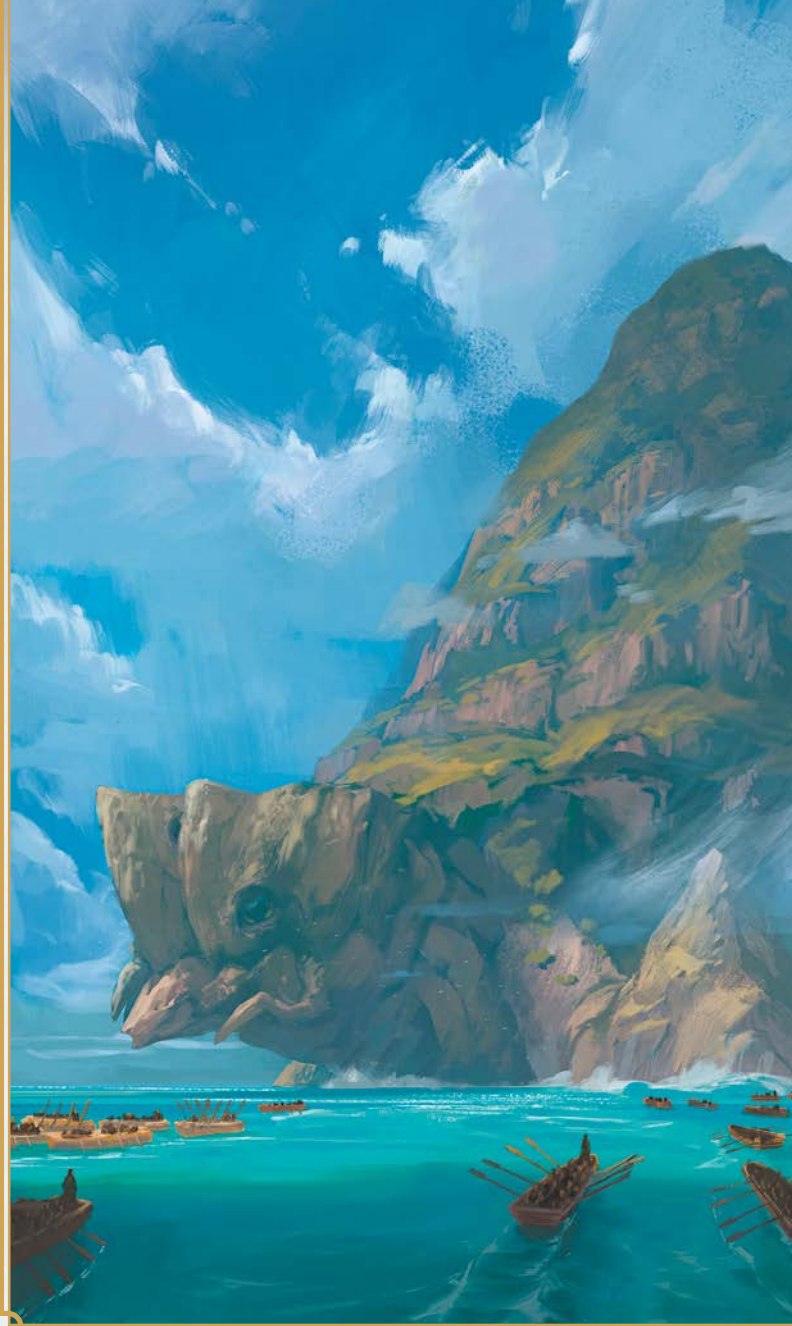
La ambientación de una exploración añade textura y sabor a los desafíos a los que los jugadores se enfrentan por el camino. En estos empeños, el peligro está en todas partes. A veces, parece como si el propio Roshar actuara en contra de sus habitantes. En las tierras salvajes inexploradas, la muerte aguarda a quienes son incapaces de identificar una planta comestible, de encontrar una fuente de agua potable, de defenderse de los depredadores o de refugiarse de una alta tormenta que se acerca.

Independientemente del objetivo previsto por el grupo en una exploración, es imperativo que permanezcan alerta al evaluar las amenazas ambientales y administrar sus recursos. Esto se refleja en la prueba Contra todo pronóstico que realizan juntos cuando se enfrentan a circunstancias peligrosas (consulta “Regla especial: Contra todo pronóstico”). Aunque la mayoría de las exploraciones representan el tiempo dedicado al trayecto, emprender estos empeños ofrece algo más que un medio para alcanzar un fin. Por el camino, los personajes pueden encontrar información útil, aliados inesperados y vistas impresionantes.

DETERMINACIÓN DEL OBJETIVO

Cada exploración presenta un objetivo. Por lo general, se trata de viajar a un destino en particular, o de obtener cosas en un área específica, pero cualquier empeño en el que el entorno es el foco principal es una exploración.

Si los personajes viajan, deben elaborar un plan para llegar a su destino. La DJ podrá sugerir varios métodos o rutas para que los jugadores elijan, así como una distancia o tiempo estimado para la duración del viaje. Si, además del viaje, la exploración presenta un objetivo como limpiar un camino de escombros después de una tormenta eterna, la DJ cuantifica cuánto progreso se requiere para que el empeño se resuelva con éxito.



DESCRIPCIÓN DEL MARCO

La DJ puede usar detalles sensoriales para añadir sabor y profundidad a un nuevo entorno, presagiar peligros y sugerir recursos útiles. Estos detalles son más interesantes cuando utilizan diferentes sentidos y buscan evocar una variedad de emociones. A veces, la ausencia de algo que los personajes esperan sentir crea una sensación de inquietud. Mientras que algunas descripciones de un entorno pueden servir de advertencia, otras proporcionan a los jugadores expertos información útil para pensar en soluciones ambientales a sus problemas.

CÓMO HACER AVANZAR UNA EXPLORACIÓN

Cuando empieza la exploración, la DJ indica a los jugadores qué problemas hay que resolver, qué decisiones hay que tomar y qué oportunidades existen para averiguar algo sobre sus alrededores. Las contribuciones durante una exploración se presentan de muchas formas: explorar, buscar comida,

escabullirse, establecer un refugio, defenderse de enemigos, intercambiar información con un mercader que pasa por allí y entender un mapa hecho trizas son ejemplos de cosas que los personajes podrían hacer con diferentes conjuntos de habilidades. Cuando un personaje cuenta con una pericia o una recompensa relevantes, como un patrocinador con fuerte influencia en la región, puede usar estos recursos para tener éxito automáticamente en ciertas pruebas, a criterio de la DJ.

Los personajes con metas relacionadas con la investigación ambiental o el establecimiento de relaciones diplomáticas pueden incluso gozar de la oportunidad de avanzar en sus metas personales durante una exploración.

RESOLUCIÓN

Una vez que el objetivo de la exploración se cumple, como recorrer la distancia necesaria para llegar al destino o buscar y obtener los objetos de interés, los personajes tienen éxito en el empeño. Si los personajes fallan en demasiadas contribuciones o se desvían espectacularmente del camino, la DJ podría decidir que la exploración fracasa, dejando que los personajes decidan cómo continuar sin lograr lo que se han propuesto. Fracasar en una exploración puede significar que se llega a un destino después de que otro grupo ya se ha llevado un artefacto importante de las ruinas, o que no se pueden obtener las mercancías acordadas para un intercambio vital.

REGLA ESPECIAL: CONTRA TODO PRONÓSTICO

Una vez por exploración, un grupo puede enfrentarse a peligros que van más allá de los típicos problemas de supervivencia en la Naturaleza (y de las pruebas que realizan para lograr su objetivo). Cuando la DJ introduce estos peligros, cada personaje debe realizar una prueba relacionada (como, por ejemplo, Supervivencia, Atletismo o Liderazgo) para enfrentarse a ellos y evitar sus consecuencias. Los personajes que no superan su prueba sufren los efectos del peligro al que se enfrentan. La tabla Ejemplos de Contra todo pronóstico ofrece algunos ejemplos de posibles efectos.

EJEMPLOS DE CONTRA TODO PRONÓSTICO

Peligro	CD sugerida	Efecto de fallo
Comida en mal estado	12	Sufres 2d4 de daño vital.
Deshidratación	14	Pierdes toda la concentración excepto 1 punto.
Esferas drenadas	10	La mitad de tus esferas se vuelven opacas.
Energía perdida	14	Quedas Agotado [-1].
Ropa estropeada	15	Desventaja en pruebas de Persuasión y Liderazgo hasta que te des un baño. La armadura pierde el rasgo Presentable hasta que se repare.
Sentidos ofuscados	18	Quedas Desorientado para el resto de la escena.

EJEMPLOS DE EXPLORACIÓN

En un empeño se puede usar cualquier habilidad, pero la tabla Ejemplos de exploración presenta ideas de maneras en que los personajes podrían completar algunas tareas, así como un ejemplo de Oportunidades y Complicaciones.

EJEMPLOS DE EXPLORACIÓN

Habilidad	Uso
Agilidad o Sigilo	Evitar flora o fauna peligrosa.
Atletismo	Trepar hasta un punto ventajoso o avanzar con dificultad por un terreno peligroso.
Deducción o Percepción	Buscar señales de peligro, identificar una fuente de agua o detectar una amenaza inminente.
Disciplina	Soportar un periodo complicado de escasez de raciones o deshidratación.
Liderazgo	Subir la moral y la determinación del grupo durante una caminata difícil.
Manufactura	Encender fuego, tender una trampa o improvisar un artilugio útil para cruzar terreno.
Medicina	Identificar una fuente de comida venenosa, agua no potable o comida en mal estado.
Saber	Aplicar tus conocimientos de biología o geología.
Supervivencia	Aplicar tus conocimientos de trato con animales, rastreo y caza.

Dado de trama	Desenlace
Oportunidad	Descubres un objeto o recurso natural que ayuda al grupo en la escena siguiente.
Complicación	Te topas con un depredador salvaje; si el empeño fracasa, la siguiente escena es un combate.

EMPEÑOS DE MISIÓN

Los empeños de **misión** son escenas urgentes y tácticamente complejas, como, por ejemplo, infiltrarse en una localización hostil, dar un golpe o rescatar un rehén. Independientemente de si los personajes forman parte de uno de los equipos de ataque bien entrenados de Dalinar, o simplemente un grupo de ciudadanos bienhechores, necesitarán llevar al límite su destreza física, cognitiva y espiritual para completar con éxito su misión.

CÓMO DIRIGIR UNA MISIÓN

Al dirigir una misión, la DJ define un objetivo principal y cualquier objetivo secundario en el que los miembros del grupo pueden estar interesados, y luego piensa en los obstáculos que deben superar para cumplirlos. Finalmente, la DJ determina el tiempo del que el grupo dispone para completar la misión (ver “Regla especial: El tiempo corre”); esto suele estar basado en la historia de la misión y en los factores que amenazan con interrumpirla.

Como en las misiones hay tanto en juego, la DJ debería preparar una buena lista de Oportunidades y Complicaciones relevantes. La lista de Complicaciones debería ser especialmente sólida.

INFORME DE LA MISIÓN

Para empezar, la DJ suele hacer que un PNJ comparta con los personajes un informe de la misión que incluye una ubicación, unos objetivos (clasificados por prioridad) y un cronograma del juego. O si los PJs se asignan la misión a sí mismos en lugar de atender a alguna petición, describen sus propios objetivos y luego la DJ presenta la ubicación e impone el cronograma establecido. Cuando fuera adecuado, la DJ podría incluir una vista previa de los resultados correspondientes para cada objetivo completado.

SENSACIÓN DE URGENCIA

Cada ronda de una misión debe ser tensa e impredecible. La DJ debería subir la apuesta en la mayoría de las tiradas, alimentando así la sensación de urgencia. Los jugadores competirán contra el reloj, colaborando para completar sus objetivos antes de que se acabe el tiempo y todo se vaya al garete. En cualquier momento, los jugadores podrán abandonar ciertos objetivos para así evitar un destino terrible a medida que se acumulen las Complicaciones. Incluso los mejores equipos especiales saben cuándo minimizar sus pérdidas y poner pies en polvorosa.

REGLA ESPECIAL: EL TIEMPO CORRE

Antes de que empiece la misión, la DJ decidirá aproximadamente de cuánto tiempo dispone el grupo para completarla de forma segura. Cuando termina una ronda, la DJ hace avanzar el reloj. Además, cuando un PJ sufre una Complicación, la DJ puede gastarla para hacer avanzar el reloj (decidiendo la cantidad de tiempo que transcurre de esta manera).

Si hay suficientes Complicaciones, o si emplean demasiado tiempo, los personajes acaban por excederse del tiempo objetivo y la DJ insinúa un peligro inminente. Cada ronda adicional que se juega más allá del tiempo establecido desencadena problemas de mayor gravedad que amenazan con trastocar la misión del grupo.

Por ejemplo, quizás el grupo está entrando en la propiedad de un visir de alto rango en mitad de la noche. Puede que pasen desapercibidos durante veinte minutos, y cada Complicación haga avanzar el reloj cinco minutos (aunque la DJ puede modificar este tiempo de una Complicación a otra). Una vez que han transcurrido esos veinte minutos, empiezan los problemas. Un sirviente podría levantarse para ir a servirse un refrigerio y ver a los personajes, o los guardias podrían hacer la ronda programada y toparse con algo extraño. La naturaleza urgente de las misiones coloca

la colaboración de los jugadores y la utilidad del grupo en el centro de la acción.

EJEMPLOS DE MISIÓN

En un empeño se puede usar cualquier habilidad, pero la tabla Ejemplos de misión presenta ideas de maneras en que los personajes podrían completar algunas tareas, así como un ejemplo de Oportunidades y Complicaciones.

EJEMPLOS DE MISIÓN

Habilidad	Uso
Agilidad	Sortear un camino poco convencional con habilidad, como el saliente de una ventana o vigas en el techo.
Atletismo	Dejar fuera de combate silenciosamente a un sirviente o un guardia.
Engaño	Convencer a un centinela de que tienes permiso para estar en una zona restringida, o crear una distracción.
Hurto	Forzar una puerta, hacer un juego de manos para robar una llave o desactivar una trampa.
Liderazgo	Coordinar los esfuerzos del equipo animando a que cada personaje explote sus puntos fuertes.
Manufactura	Improvisar una herramienta que ayude en la infiltración del grupo, o que desactive una alarma fabrial.
Perspicacia	Determinar en qué momento es más probable que los habitantes de la zona tengan la guardia baja.
Saber	Usar tus conocimientos de historia o arquitectura para encontrar el mejor camino a través de la fortaleza de un noble.
Sigilo	Moverte en silencio, ocultarte en las sombras y evitar que el grupo llame la atención.
Dado de trama	Desenlace
Oportunidad	Encuentras una reserva inesperada de luz tormentosa, o un guardia que te tenía que haber visto se ha quedado dormido.
Complicación	Haces saltar una trampa, o un guardia se cruza en tu camino.



¿De verdad pensaba que podía infiltrarse en un grupo de asesinos? ¡Pero si hasta su propio spren solía sobresaltarla!



EMPEÑOS DE PERSECUCIÓN

Las escenas de **persecución** se centran en permanecer en el momento y en que el perseguidor se adapte a la inteligencia y el deseo del objetivo. Si los personajes fallan, es posible que nunca dispongan de otra oportunidad de atrapar a su objetivo o, si son ellos los que están siendo perseguidos, el resultado podría ser aún peor. En Roshar, las persecuciones tienen lugar por tierra, mar o aire.

CÓMO DIRIGIR UNA PERSECUCIÓN

Durante los preparativos, la DJ debe esbozar un mapa (para su propio uso, no para los jugadores) con una ruta aproximada, desde el comienzo de una persecución hasta el lugar al que se dirige el objetivo. Puede ser un mapa de una ciudad, de las Llanuras Quebradas, del Valle o de cualquier otro lugar en el que puede darse una persecución. Incluso un mapa dibujado a grandes rasgos, con formas y líneas genéricas, ayuda a la DJ a hacerse una idea de hacia dónde puede dirigirse el objetivo para evadir a los perseguidores a medida que se acercan.

¿USAR O NO USAR UN MAPA?

Si bien se pueden usar mapas con casillas durante las persecuciones, el juego del teatro de la mente puede ser menos restrictivo, lo cual permite una escala mayor y adaptaciones más flexibles por parte de la DJ. Las persecuciones pueden volverse menos divertidas cuando los jugadores se concentran en contar casillas en lugar de meterse en el espíritu de la situación. Para compensar la falta de información visual, la DJ puede tratar la escena de persecución como un montaje, describiendo zonas a medida que se hacen visibles para los personajes. Sin embargo, si a tu grupo le cuesta imaginar descripciones verbales o simplemente prefiere tener una referencia visual, no dudes en proporcionarles un mapa sin cuadrícula que no se centre en las distancias exactas ni en la ubicación de los personajes.

ADÁPTATE A UN ENTORNO CAMBIANTE

La DJ debe ser lo más astuta posible, adaptando los movimientos y acciones del objetivo (o del perseguidor) para llevar a los personajes al límite de sus capacidades. Puede seguir buscando nuevas formas para que el objetivo se mantenga por delante hasta que los jugadores alcancen el umbral de éxito o fracaso de la persecución, especialmente si no usa mapa ni miniaturas.

PRUEBAS ENFRENTADAS DURANTE LAS PERSECUCIONES

Dado que una persecución se centra en poner a prueba tus habilidades directamente contra las de un rival que se opone directamente a tus esfuerzos, estos empeños son la oportunidad perfecta para usar pruebas enfrentadas (consulta “Clase de dificultad” en el capítulo 3).

Al elegir y resolver pruebas de habilidad durante estos empeños, considera si tus esfuerzos están en oposición directa a los del objetivo. Por ejemplo, tratar de seguirle el ritmo al objetivo, detectarlo mientras intenta ocultarse en los callejones para despistarte o intentar lanzarlo contra el suelo, serían buenos ejemplos de pruebas enfrentadas.

Las DJ que usen muchas pruebas de este tipo deben ser conscientes de que algunos perfiles de PNJ (especialmente los de rangos superiores) resultarán ser objetivos mucho más complicados que otros. Si el objetivo realiza pruebas con habilidades en las que es particularmente bueno, la persecución puede acabar rápidamente en fracaso para el grupo. Ten esto en cuenta a medida que avanza la escena, ajustando el umbral colectivo u optando por pruebas tradicionales contra CD estáticas, según consideres.

REGLA ESPECIAL: GANANDO TERRENO

Una persecución se basa en la distancia que hay entre el perseguidor y el objetivo. No se trata de prepararse para el éxito o el fracaso, sino de hacer todos los esfuerzos posibles para reducir la distancia con el objetivo o aumentar la distancia con el perseguidor.

Por este motivo, los empeños de persecución no utilizan un umbral colectivo normal. Por el contrario, la DJ gestiona un **medidor de distancia** para representar lo cerca que está el perseguidor de su objetivo. Esto no representa la distancia física real, sino que es un número abstracto que registra lo cerca o lejos que está el perseguidor de atrapar al objetivo.

Para utilizar el medidor de distancia, la DJ elige una distancia inicial y una distancia de fuga, y luego anota la distancia actual entre ellas:

Distancia inicial. Al empezar una persecución, la DJ decide cómo de amplia es la brecha inicial entre el objetivo y los perseguidores.

Distancia de fuga. Luego, la DJ decide cómo de lejos de los perseguidores debe estar el objetivo para finalmente escapar y concluir la persecución.

Distancia actual. La distancia es la brecha actual entre el objetivo y los perseguidores. Cuando un perseguidor tiene éxito en una prueba, la brecha se reduce en 1, pero cuando no la supera, aumenta en 1. De manera similar, cuando un objetivo tiene éxito en una prueba, la brecha aumenta en 1, pero cuando no la supera, se reduce en 1.

La persecución termina cuando la distancia actual llega a cero (lo cual significa que el objetivo ha sido atrapado) o alcanza la distancia de fuga (lo cual significa que el objetivo escapa).

La tabla Ganando terreno ofrece algunas sugerencias de distancias.

GANANDO TERRENO

Ejemplo	Distancia inicial	Distancia de fuga
Correr por los pasillos de una fortaleza.	2	4
Huir de un abismoide por los abismos de las Llanuras Quebradas.	3	6
Perseguir a un agente enemigo escurridizo por el entorno urbano de Rall Elorim.	4	8

EJEMPLOS DE PERSECUCIÓN

En un empeño se puede usar cualquier habilidad, pero la tabla Ejemplos de persecución presenta ideas de maneras en que los personajes podrían completar algunas tareas, así como un ejemplo de Oportunidades y Complicaciones. Las habilidades marcadas con un asterisco (*) son opciones especialmente buenas para pruebas enfrentadas, tal y como se comenta más arriba.

EJEMPLOS DE PERSECUCIÓN

Habilidad	Uso
Agilidad*	Moverse con soltura por un mercado atestado de gente para superar a un perseguidor o a un objetivo.
Atletismo*	Correr a través de obstáculos, apartándolos de tu camino o trepando sobre ellos.
Deducción o Perspicacia	Identificar un atajo, adivinar el siguiente movimiento del objetivo o enfrentarte a la prueba de Engaño de un objetivo.
Engaño*	Provocar una distracción para crear un rastro falso para tus perseguidores o confundir a tu objetivo.
Hurto	Colarte en un edificio para evitar a un perseguidor o perseguir a un objetivo.
Intimidación o Persuasión	Convencer a un transeúnte de que te ayude a encontrar al objetivo o a despistar a tus perseguidores.
Percepción	Enfrentarte a la prueba de Sigilo de un objetivo o vislumbrar a tu perseguidor acercarse.
Sigilo*	Esfumarte de la vista o meterte en un callejón oculto.
Dado de trama	Desenlace
Oportunidad	Tienes suerte y un camino se abre ante ti, o un PNJ parece ayudarte de manera inesperada.
Complicación	Un transeúnte inocente se expone a un peligro por tus acciones.



EJEMPLO DE EMPEÑO

Este ejemplo de juego ilustra el desarrollo de un empeño. Lisiril, Jhesh y Aj han sido reclutados para recuperar una gema de zafiro, que contiene un asombrospren cautivo, robada del Devotario de la Perspicacia en Kholinar.

Directora de juego (DJ): Tilb, la fervorosa, os entrega un mapa. “Las Cataratas Imposibles están aquí, a lo largo de esta hoja del viento. Los ladrones tienen un escondite en una cueva cercana. Lo he marcado con este glifo. Daos prisa, si no regresáis en dos horas, la fervorosa líder notará que falta el zafiro. Si se da cuenta de que los ladrones eran amigos míos, pensará que estoy involucrado en el asunto”. Este empeño es una misión. Disponéis de dos horas en el juego para llevar el zafiro asombrospren de vuelta al Devotario de la Perspicacia. ¿Hay otros objetivos que queráis añadir?

Taylor (interpretando a Jhesh): Tal vez podamos acabar con la carrera de los ladrones. ¿Qué tal si reunimos pruebas de su escondite y se las damos a los guardias?

Mia (interpretando a Lisiril): Si involucramos a los guardias, abrirán una investigación y Tilb podría verse implicada.

Rico (interpretando a Aj): ¡Tengo una idea! Lisiril podría amenazar con herir a los ladrones con su moldeador de almas si alguna vez vuelven a robar al fervor.

Directora de juego (DJ): Bien, agregaremos intimidar a los ladrones como objetivo secundario. Tenéis un viaje de ida y vuelta de aproximadamente una hora y media. Eso significa que solo dispondréis de media hora para completar vuestros objetivos; esta tarea es bastante sencilla, así que pongamos que son dos rondas.

Rico (interpretando a Aj): ¡Eso es pan comido! Vaya, eso creo.

Directora de juego (DJ): Después del viaje, llegáis a las Cataratas Imposibles. La hoja del viento adyacente es imponente, pero hay una cualidad suave en el agua mientras fluye casi sin peso. Usando el mapa de Tilb, encontráis una cueva escondida al lado de la hoja del viento. El tiempo corre. ¿Quién quiere empezar la primera ronda?

Taylor (interpretando a Jhesh): Usaré Cohesión para sellar la entrada a la cueva una vez que estemos dentro. De esta manera, no podrán escabullirse con el zafiro mientras intentamos encontrarlos.

Directora de juego (DJ): Vale, no hace falta que realices una prueba de Cohesión... gasta 1 punto de Inestabilidad y puedes sellar la entrada de 1,5 metros. Está todo muy oscuro. Todos confiáis en vuestra vista, así que vuestros sentidos están ofuscados y usáis luz de esferas para desenvolveros por la cueva.

Taylor anota el gasto de 1 punto de Inestabilidad.

Rico (interpretando a Aj): ¡Voy a entrar corriendo y a deslizarme hasta encontrar a los ladrones!

Directora de juego (DJ): No es una cueva muy grande, pero hay un par de túneles por los que buscar. ¡Haz una prueba de Sigilo y sube la apuesta!

Rico tira un d20 junto al dado de trama, y saca un 2 en el d20 con una ✨4 en el dado de trama. Añade su modificador de Sigilo de +4, junto con el +4 del dado de trama, para un total de 10. Eso es más bajo que la Defensa espiritual de los ladrones (que es la CD establecida por la Df).

Rico (interpretando a Aj): Uh oh, eso es un 10 con una Complicación.

Directora de juego (DJ): Encuentras a los cuatro ladrones rápidamente. Están en una pequeña caverna al otro lado del túnel izquierdo. Por desgracia, te ven cuando te deslizas hacia allí. Y para añadir una Complicación, uno de ellos corta la bolsa de esferas de tu cinturón y se la guarda en el bolsillo.

Rico anota que se ha quedado sin marcos.

Mia (interpretando a Lisiril): ¡Oh, por las llaves doradas de Vedelev! No tenemos tiempo para una confrontación larga. Haré que mi spren Scriven intente explorar de forma encubierta la ubicación de la piedrabase mientras los ladrones están distraídos con Aj.

Directora de juego (DJ): Haz una prueba de Percepción, pero sube la apuesta porque los ladrones ya han sido alertados.

Mia tira un d20 junto al dado de trama, y saca un 14 en el d20 con una ✨2 en el dado de trama. Agrega su modificador de Percepción de +3, junto con el +2 del dado de trama, para un total de 19. Eso es más alto que la CD que estableció la Df.

Director de juego (GM): La forma oscura de Scriven se mezcla con la oscuridad mientras se escabulle para mirar a su alrededor. Poco tiempo después, regresa y dice que cree que la ha encontrado. Está escondida en un hueco de la pared de la cueva justo a vuestra izquierda. Por desgracia, el hueco está cortado en el otro lado, en un túnel al que se llega por donde están los ladrones. Dicho esto, ¡pasemos a la segunda ronda!

Rico (interpretando a Aj): ¡Esto es personal! Voy a contarles a los ladrones que traje conmigo a mi amiga fervorosa que tiene un moldeador de almas. Si no cooperan o intentan robarle a los fervorosos otra vez, los convertirá a todos en crem.

Mia (interpretando a Lisiril): Eso no tiene ningún sentido. El crem no es una de las diez Esencias.

Rico (interpretando a Aj): Sí, ¡pero ellos no lo saben!

Está bien, esto es una prueba de Intimidación, ¿no es así?

Directora de juego (DJ): Sí, pero con una desventaja porque los ladrones no creen que haya nadie contigo.

Rico tira dos d20 y obtiene un 18 y un 11. Debido a la desventaja, la Df elige el 11, ya que es el resultado más bajo. Rico suma su modificador de Intimidación de +5, para un total de 16. Eso es más alto que la Defensa cognitiva de los ladrones (establecida por la Df como CD).

Directora de juego (DJ): Tus palabras hacen que los ladrones se detengan. Comienzan a discutir si robar en la iglesia del Todopoderoso les trajo mala suerte. Sin embargo, el tiempo se está agotando. ¿Qué están haciendo Jhesh y Lisiril?

Taylor (interpretando a Jhesh): Voy a moldear la piedra para encontrar dónde está escondido el zafiro asombrosopren en la pared.

Directora de juego (DJ): ¡Haz una prueba de Cohesión esta vez y sube la apuesta!

Taylor anota que ha gastado 1 punto de Inestabilidad. Tira un d20 junto al dado de trama, y saca un 20 natural con una cara en blanco en el dado de trama. Añade su modificador de Cohesión de +5 a la tirada del d20, para un total de 25. Eso es más alto que la CD que fijó la Df, ¡y tiene una Oportunidad gracias al 20 natural!

Directora de juego (DJ): ¡Guau! Alcanzas la roca y coges el zafiro, encontrándolo casi inmediatamente en un compartimento oculto. Gracias a la Oportunidad, también encuentras una pequeña caja con una dosis de *veneno efectivo*.

Mia (interpretando a Lisiril): Voy a correr hacia la caverna en la que se encuentra Aj y decirle que es hora de irnos. Luego usaré Transformación sobre la puerta de piedra que Jhesh hizo en la entrada de la cueva, convirtiéndola en agua para que podamos salir.

Mia tira un d20 y obtiene un 9. Agrega su modificador de Transformación de +6 para un total de 15. Con este resultado iguala la CD establecida por las reglas de pruebas de Transformación. Como la piedra es de tamaño Mediano, gasta 2 puntos de Inestabilidad.

Directora de juego (DJ): Los ladrones se acobardan al ver a una fervorosa, con un moldeador de almas. No llevas la túnica roja ceremonial de una fervorosa con moldeador de almas; dominados por el miedo, esto los convence de que no estás obligada a respetar la prohibición de usar moldeadores de almas sobre seres vivos. Creen que los convertirías en crem. Este es el final de la segunda ronda. ¡Bien hecho!, habéis completado con éxito ambos objetivos de vuestra misión en el último momento. Al regresar al Devotario de la Perspicacia...



DIRECCIÓN DEL JUEGO

EL RESTO DE ESTE LIBRO SE CENTRA PRINCIPALMENTE en los jugadores y sus experiencias en el juego, pero las siguientes páginas se dirigen directamente a ti, la directora de juego. Asumir el papel de DJ puede ser una tarea abrumadora. Al fin y al cabo, los jugadores solo tienen que preocuparse por su personaje, mientras que tú tienes que hacer malabarismos con ellos, además de un enorme elenco de PNJs y hacer que todo encaje en la historia de una gran aventura.

Afortunadamente, las reglas del juego han sido diseñadas para facilitar tu trabajo. El dado de trama, las Oportunidades y las Complicaciones permiten a los jugadores ayudarte a contar la historia, y los diferentes tipos de escenas ofrecen apoyo para resolver situaciones complicadas. Una vez que entras en el ritmo del juego, dirigir una partida puede ser una experiencia increíblemente divertida y gratificante.

PARA EMPEZAR

Muchos libros y recursos en línea ofrecen orientación general sobre cómo estructurar las historias de los juegos de rol y emplear diferentes estilos al dirigir una partida. Si estás interesada en dirigir por primera vez, investigar y leer acerca de diferentes enfoques puede ayudarte a conseguir una base genérica. Este capítulo no se centra en ese tipo de consejos de alto nivel (aunque ciertamente puedes dirigir este juego sin consultar otros recursos). En cambio, te guía sobre cómo usar los sistemas singulares de este juego y las características únicas de Roshar para dirigir una partida atractiva.

En última instancia, tu objetivo principal como directora de juego es crear una experiencia memorable, segura y entretenida para las personas que juegan contigo, y asegurarte de que todo el mundo (incluido tú) se lo pasa bien en la mesa. Recuerda que eres quien arbitra del juego, así que tienes la última palabra. Las reglas y pautas de este libro están aquí para ayudarte, pero son solo herramientas que puedes usar cuando las necesitas y que debes ignorar cuando no. No tengas reparos en modificar y romper las reglas presentadas aquí, y adaptar el juego para crear la mejor experiencia posible en tu mesa.

EL PRIMER PASO

Cuando estés lista para sumergirte en la dirección del juego, el primer paso será reunir a tu grupo de jugadores. Independientemente de si estás organizando una partida de una sola sesión (a menudo llamada *one-shot*) o una campaña larga con muchas sesiones, es importante establecer las expectativas con todos tus jugadores.

PROGRAMACIÓN DE SESIONES

Una de las partes más complicadas de mantener una campaña de rol en curso son los horarios, así que consúltalos con todos tus jugadores anticipadamente. Explícales cuántas sesiones crees que serán necesarias para tu campaña, con qué frecuencia os reuniréis y cuánto tiempo esperas que duren las sesiones habitualmente.

TEMÁTICA

Antes de que los jugadores se comprometan, es buena idea informarles de cuál será la temática de la aventura. ¿Esperas una historia desgarradora de guerra en las Llanuras Quebradas? ¿Una historia relajante en el Lagopuro? ¿Una excursión divertida por las Islas Reshi? Asegúrate de que tus jugadores están de acuerdo con el ambiente que quieres evocar.

SEGURIDAD

Al hablar de la temática, es igual de importante hablar de lo que cada persona del grupo necesita para sentirse segura, cómoda y ser ella misma. La sección “Guía de seguridad”, al final de este capítulo, proporciona pautas sobre cómo lograr que todo el mundo esté de acuerdo sobre qué temas y comportamientos son los más cómodos para todas las personas que juegan.

CONOCIMIENTO DE LA AMBIENTACIÓN

Los jugadores pueden disfrutar de este juego sin ningún conocimiento previo de las novelas de *El Archivo de las Tormentas*. Como DJ, será más fácil guiar una historia que todos puedan compartir si descubres lo familiarizado que está cada jugador con las novelas. Roshar y el Cosmere en general son complejos, e incluyen muchos sistemas de magia y contextos históricos llenos de matices. Descubrir lo que cada jugador sabe te ayuda a presentar la información de una manera accesible para quienes la necesitan y profunda para quienes pueden apreciarla.

*Los regios y los Fusionados
lideran las fuerzas
de Odium.*

CREACIÓN DE PERSONAJES

Una vez que hayas reunido a tu grupo, ¡es hora de crear los personajes! Puedes pedir a los jugadores que lo hagan anticipadamente o puedes montar una “sesión cero” introductoria en la que todo el mundo cree sus personajes en la mesa de juego.

No importa cómo lo abordes, es importante que los jugadores sepan en qué nivel empiezan; normalmente es el nivel 1, pero la sección “Cómo empezar en niveles superiores” de este capítulo analiza otras opciones. Comunícales también cualquier consideración acerca de la historia que deban tener en cuenta a medida que adaptan sus personajes al mundo; quizá todos sus personajes deberían comenzar a jugar formando parte de una cuadrilla de puente, o puede que la historia dé por sentado que todos forman parte de la corte azishiana.

CÓMO ELEGIR LOS PERSONAJES ADECUADOS

Es importante que todos los jugadores estén contentos con su personaje y con la forma en que sus capacidades mecánicas se adaptan a la narrativa que se está desarrollando. Si alguno no está satisfecho con un elemento de su personaje a mitad de la campaña, considera permitirle que haga modificaciones. La sección “Reposo” del capítulo 9 presenta una opción de autorreflexión que permite al jugador, con una pequeña inversión de tiempo y esferas, modificar su personaje a su gusto. Esta es una gran opción para aquellos cambios que se basan en lo que le ha sucedido al personaje a medida que se desarrollaba la historia.

Sin embargo, a veces un jugador está profundamente decepcionado con las decisiones que tomó durante la creación y el progreso del personaje (ya sea porque se arrepiente de un solo talento o de toda su configuración). En estos casos, considera renunciar al requisito de reposo y permitirle reconfigurar inmediatamente el personaje sin coste alguno. Recuerda que las reglas están para apoyar la diversión de todo el mundo, ¡no para limitarla!

¿A QUIÉN SE DIRIGEN LAS REGLAS?

En el resto de este libro, las reglas se dirigen directamente a los jugadores como “tú” o “vosotros”. Sin embargo, esto no significa que las pautas sean solo para personajes jugadores. Cualquier regla aplicable a los PJs también se aplica a los PNJs que están bajo tu control. Pueden hacer pruebas, usar acciones en combate y desempeñar un papel activo en la historia.

La principal diferencia entre los PJs y los PNJs es cómo están contruidos. La *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* y la mayoría de las aventuras publicadas proporcionan perfiles y conjuntos de características de PNJs (consulta “Cómo usar los adversarios”, más abajo en este capítulo). Estos conjuntos usan muchas de las mismas características que los PJs, pero no siguen las mismas reglas para la creación de personajes y pueden tener capacidades especiales que los PJs no tienen.

CUÁNDO PEDIR PRUEBAS DE HABILIDAD

No hay una respuesta correcta a esa pregunta (consulta “Habilidades” en el capítulo 3). Como DJ, haz lo que debas para encontrar el equilibrio adecuado para tu grupo. Algunas DJ prefieren centrarse principalmente en la interpretación y la narración de historias, reservando las tiradas de dados para los momentos críticos que realmente necesitan de esa aleatoriedad y el resto del tiempo, resolviendo las situaciones en función de la interpretación y las capacidades de los PJs. A otras DJ les gusta pedir pruebas a menudo, pensando sobre la marcha e improvisando resultados a medida que los dados conducen la historia en nuevas e interesantes direcciones. Si dudas acerca de si debes pedir una prueba, hazte algunas preguntas:

¿Existe la posibilidad de que acabe tanto en éxito como en fracaso? Al determinar la dificultad de una tarea, si es tan fácil (o difícil) para un personaje determinado que casi no hay posibilidad de fracaso (o éxito), puede que no valga la pena hacer la tirada. En estos casos, puedes simplemente narrar los resultados sin realizar una prueba.

¿Cambiará la historia? Pregúntate cómo el éxito o el fracaso de una prueba afectará la historia o el entorno inmediato del grupo. Si no cambiará nada, normalmente no vale la pena tirar.

¿Podría presentar ramificaciones interesantes?

Independientemente del éxito o el fracaso de la prueba, ¿podrían las acciones del personaje provocar que ocurran otras cosas? Si es así, puedes hacer que aumente la apuesta en su prueba para ver si el dado de trama genera algún efecto secundario interesante.

USO DEL DADO DE TRAMA

El dado de trama es una poderosa herramienta narrativa para crear momentos dinámicos, emocionantes e impredecibles en tus partidas. En momentos de tensión, puede inspirar al PJ a llevar a cabo hazañas mayores de las que creía posibles. En momentos de fracaso, puede ser un rayo de esperanza que le dé al PJ el impulso que necesita para seguir adelante. Ya provoque un éxito sobresaliente, un fracaso aplastante o el éxito a un alto precio, el dado de trama ayuda a crear historias conmovedoras que tus jugadores y tú recordareis con alegría (o con pesar) durante años.

SUBIR LA APUESTA

Como DJ, tú eliges cuándo subir la apuesta en una prueba de habilidad, lo que hace que el jugador incluya el dado de trama en la tirada (consulta “Cómo usar los dados del JdR del Cosmere” en la introducción de este libro). Saber cuándo y cómo hacerlo es clave. Si subes la apuesta con demasiada frecuencia, deja de ser emocionante, pero si usas el dado de trama con demasiada moderación, pierdes su poder narrativo.

El dado de trama no tiene por qué usarse solo en pruebas importantes y tensas; puedes subir la apuesta para destacar cualquier prueba como importante para la historia, un personaje o la sesión de juego. Por ejemplo, puedes hacerlo cuando un personaje trata de dar con una solución creativa a un problema, o cuando un jugador se apoya en las motivaciones de su personaje (como al elegir un plan de acción que no es “óptimo”, pero que es coherente con las creencias del personaje).

Ten en cuenta que el dado de trama no refleja la dificultad de una prueba (para eso están las ventajas y desventajas), sino su importancia dentro de la narración. Como regla general, deberías subir la apuesta en aproximadamente un tercio de las pruebas, aunque esto varía según la frecuencia con la que pides pruebas. Cuando los PJs están en una escena intensa de la historia, puedes subir la apuesta en casi todas las pruebas, mientras que puedes no hacerlo en absoluto en las pruebas secundarias más cotidianas.

Esta sección describe los escenarios en los que probablemente deberías, o no, usar el dado de trama.

LOS DADOS DE TRAMA FUERA DEL COMBATE

Para el ejemplo de uso de dados de trama fuera del combate, digamos que el grupo está en una misión para infiltrarse en Kholinar, ocupada por Portadores del Vacío, para rescatar a un alto señor cautivo.

ACTIVIDADES CON POCO EN JUEGO

Mientras los PJs se preparan para su infiltración, probablemente realizarán tareas de reconocimiento o recopilación de información sobre los puntos débiles de las murallas de la ciudad, buscarán rumores de los mercaderes ambulantes sobre la posible ubicación del alto señor, o se disfrazarán para hacerse pasar por sirvientes. Si bien todas estas actividades contribuyen a su misión, no es necesario que subas la apuesta en cada prueba que hacen para lograr ese objetivo. Ninguna de estas actividades conlleva un riesgo excepcional y es probable que la historia no se vea enriquecida por el hecho de subir la apuesta.

ACTIVIDADES CON MUCHO EN JUEGO

Sin embargo, si la recopilación de información del grupo los conduce hasta un PNJ que probablemente informará a los Fusiónados para ganarse su favor, si intentan convencer a un cantor para que traicione a los Fusiónados y los ayude, o si intentan robar una pieza de equipo clave de una caravana de suministros, podría darse el peligro suficiente como para que mereciera la pena subir la apuesta. De manera similar, una vez que el grupo comienza su infiltración, el peligro y la tensión son constantes, por lo que una prueba de Sigilo o Engaño para entrar en la ciudad, o una prueba de Atletismo para escalar los altos muros se verían intensificadas por la tirada de un dado de trama.

MOMENTOS SIGNIFICATIVOS

Lo mismo se aplica a momentos específicos de los personajes que ocurren durante la preparación y la propia infiltración. Cada PJ tiene un propósito, un obstáculo y al menos una meta que puede hacer que una prueba en particular sea

especialmente significativa de una manera que podría no serlo para otro personaje. Como DJ, puedes señalar esta relevancia, o puede que un jugador decida que el escenario le concierne y sea quien pida subir la apuesta. En cualquier caso, puedes hacerlo para resaltar la importancia del momento.

GIROS DE GUIÓN

Tanto en las conversaciones como en los empeños, busca pruebas de habilidad claves en importancia, tensión y peligro, en las que la aparición repentina de una Oportunidad o una Complicación podría cambiar el curso de la sesión o la historia de un personaje. Puede que una Oportunidad haga que una ruta de entrada anteriormente desconocida de repente resulte obvia, o que una Complicación haga que suene la alarma y fuerce un cambio de dirección, estos momentos simulan los giros de las mejores historias y, por lo tanto, son puntos ideales para añadir el dado de trama.

ELECCIONES DIFÍCILES

Especialmente si la misión cuenta con un límite de tiempo, puedes usar el dado de trama para ofrecer una elección: ¿el grupo quiere una opción lenta y segura, o una opción más rápida pero con un riesgo mayor? Al infiltrarse en Kholinar, tal vez los jugadores se enteren de que está previsto que el alto señor, al que se supone que deben rescatar, será ejecutado al mediodía del día siguiente. Puedes preguntarle al grupo: “¿Os gustaría tomaros un tiempo para sobornar a un mercader para que os esconda entre sus mercancías, o queréis intentar escabulliros de los guardias mientras las puertas ya están abiertas? La opción del mercader llevará unas horas y costará 10 marcos por persona, que podríais reducir superando una prueba de Persuasión. La opción de escabullirse puede ocurrir inmediatamente, pero requerirá una prueba de Sigilo en la que subiremos la apuesta”. Esto deja la decisión en manos de los jugadores, al tiempo que crea una decisión emocionante sobre riesgo y recompensa.

LOS DADOS DE TRAMA DURANTE EL COMBATE

Independientemente de si el grupo queda atrapado en algún lugar en su camino hacia el alto príncipe o si debe luchar contra los guardias apostados en la puerta de su celda, existe una gran posibilidad de que se produzca un combate al menos una vez durante la infiltración del grupo en Kholinar.

MOMENTOS DRAMÁTICOS

Al igual que con las conversaciones y los empeños, no deberías hacer que un jugador suba la apuesta en cada ataque o prueba que realizara en una escena de combate; aunque es cierto que, técnicamente, cada prueba contribuye a la misión, es mejor centrarse en resaltar los momentos importantes.

¿Un miembro del grupo se ha quedado con 0 puntos de salud y los PJs restantes se dan cuenta de que les están superando rápidamente? Considera subir la apuesta en la primera prueba que cada uno de esos personajes haga durante su próximo turno para representar el súbito aumento del miedo y la adrenalina.

¿Ha aparecido de repente un Fusionado por una esquina y se ha enzarzado en un duelo a muerte con un PJ? Considera subir la apuesta en todos los ataques que realice ese personaje durante su turno.

¿Uno de los PJs es un Escultor de Voluntad que ve a todas las personas encadenadas dentro de la prisión? Considera subir la apuesta en algunas pruebas relacionadas directamente con liberar a esas personas de la esclavitud, como atacar a los guardias o intentar liberar a los prisioneros y obtener su ayuda en la lucha.

MOMENTOS ELEGIDOS CUIDADOSAMENTE

En general, el dado de trama debería usarse menos en combate que fuera de él, ya que incluso las pequeñas Oportunidades y Complicaciones pueden tener un impacto significativo en el flujo del combate. Buscar algunos lugares clave para subir la apuesta puede hacer que una pelea sea más dinámica y emocionante, especialmente contra villanos importantes.

Sin embargo, no uses el dado de trama con demasiada moderación. Varios talentos brindan formas especiales de gastar Oportunidades, por lo que los jugadores apreciarán la capacidad de usarlos con más frecuencia. Por otro lado, algunos adversarios tienen usos especiales para las Complicaciones, por lo que puedes aterrorizar a tus jugadores usando estas capacidades.

USO COLABORATIVO DEL DADO DE TRAMA

Después de tirar el dado de trama, tu papel como DJ es ayudar a juzgar los resultados de la prueba. Además de determinar si se ha logrado el objetivo, también debes ayudar a resolver las Oportunidades o Complicaciones. Cada símbolo del dado de trama tiene efectos mecánicos estándar, pero una sesión puede volverse más dinámica si el grupo propone resultados narrativos adaptados a la situación actual.

JUGADORES QUE PIDEN SUBIR LA APUESTA

Recuerda que, aunque eres la DJ, ¡no estás sola! Tienes una mesa llena de otras personas que también están interesadas en contar una historia emocionante. Para lograrlo, anima a tus jugadores a que pidan subir la apuesta cuando sientan que los acontecimientos encajan con su propósito, obstáculo y metas. Esto te libera para pensar solamente en cuándo vale la pena subir la apuesta a una escala más amplia respecto a la historia, sin tener que preocuparte de manera individual por cada PJ.

JUGADORES QUE SUGIEREN DESENLACES

Al obtener una Oportunidad o sufrir una Complicación, no es necesario que se te ocurran todos los efectos o resultados posibles a ti. Al contrario, ¡deja que los jugadores ofrezcan sus propias sugerencias! Con una Oportunidad, el jugador que la sacó puede decidir cómo se usa. Con una Complicación, puede que te sorprenda comprobar lo mucho más duras que son las recomendaciones de los jugadores de

lo que tenías en mente, y lo dispuestos (e incluso encantados) que pueden llegar a estar de que sus personajes sufran por el bien de una buena historia.

CÓMO INCREMENTAR LA CAPACIDAD DE DECISIÓN DE LOS JUGADORES

Además de quitarte algo de carga cognitiva, colaborar en el dado de trama da a tus jugadores una mayor capacidad de decisión sobre lo que está sucediendo. Probablemente se involucrarán más, prestando más atención al escenario y al entorno de sus personajes para poder ofrecer las sugerencias adecuadas. Cuando la apuesta sube, el grupo puede entusiasmarse: no saben si es bueno o malo, pero saben que algo interesante está a punto de suceder.

Anima al grupo a que proponga ideas y colabore en qué resultados serían los más divertidos o satisfactorios para la historia. El dado de trama es más divertido cuando todo el mundo se involucra. Sin embargo, en última instancia, depende de ti como DJ decidir si se permite un resultado narrativo determinado y, en el caso de que sea una Complicación, cómo se gasta.

CÓMO USAR LAS OPORTUNIDADES Y LAS COMPLICACIONES

Una vez que se ha subido la apuesta y se ha tirado el dado de la trama, es el momento de resolver las consecuencias. Como se describe en la introducción de este libro, cuando un PJ obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, se puede resolver de varias maneras:

- ♦ Un aliado obtiene una ventaja (con una Oportunidad) o sufre una desventaja (con una Complicación) en su siguiente prueba.
- ♦ El PJ obtiene 1 punto de concentración (con una Oportunidad) o lo pierde (con una Complicación).
- ♦ Un impacto se convierte en un impacto crítico (con una Oportunidad).
- ♦ Se produce un efecto secundario narrativo.

La cuarta opción es donde el juego puede adquirir vida propia: pruebas que causan consecuencias imprevistas que hacen que la historia avance en direcciones inesperadas y divertidas. Pensar en lo que una Oportunidad o Complicación podría representar es un ejercicio creativo que puede hacer que la experiencia de narrar historias en tu mesa sea muy profunda, pero también puede resultar algo abrumador. ¿Qué tipo de elementos narrativos deberían introducir estos resultados? ¿Qué pasa si no se te ocurre nada?

Esta sección ofrece pautas sobre cómo utilizar las Oportunidades y las Complicaciones de manera productiva. No pongas en práctica todos estos enfoques a la vez. Al contrario, úsalos como lentes diferentes para ver las Oportunidades y las Complicaciones, lo cual te dará inspiración sobre cómo manejarlas.

OTRO EJE

Algunas DJs podrían pensar en los resultados de una prueba como un gráfico con un eje X y un eje Y: uno representa el resultado de la prueba en sí y el otro representa las Oportunidades y las Complicaciones. Por ejemplo, imagina a un personaje que lleva a cabo una prueba de Hurto para forzar una cerradura.

En un eje se encuentra el objetivo del personaje al realizar la prueba. ¿Estaba poniendo a prueba *lo bien* que podía forzar una cerradura, *lo rápido* que podía forzarla o *lo silenciosamente* que lo hacía? Su objetivo principal se encuentra en este eje, y su resultado determina lo cerca que está del éxito o del fracaso; no es una mera cuestión de superar o fracasar, ya que puedes escalar los efectos del éxito o el fracaso dependiendo del resultado.

En el segundo eje se encuentran los posibles resultados más allá del objetivo principal del personaje. Si este era ver lo *bien* que podía forzar la cerradura, este segundo eje podría representar lo *rápido* que puede abrirla. El lugar que ocupa el personaje en este eje secundario depende de sus Oportunidades y Complicaciones. Si estaba intentando forzar una cerradura difícil, una Oportunidad podría significar que completó la tarea en tiempo récord. O si estaba intentando forzar una cerradura rápidamente bajo presión, una Complicación podría significar que rompió su ganzúa mientras lo hacía. Este eje no cambia el éxito o el fracaso de su objetivo principal, pero ciertamente afecta a otros aspectos de la escena.

HABILIDADES ALTERNATIVAS

También puedes pensar en qué otras habilidades tiene ese personaje y cómo podrían entrar en juego durante su prueba. Con una Oportunidad o Complicación, una de estas otras habilidades podría afectar el resultado.

Por ejemplo, un personaje podría estar luchando contra un oponente que usa Atletismo, pero cuando obtiene una Oportunidad, su Hurto podría permitirle meter la mano en el bolsillo de dicho oponente al mismo tiempo para robarle algo. (Asimismo, una Complicación podría significar que el oponente le hace lo mismo!).

PURA CHIRIPA

Las Oportunidades y las Complicaciones no siempre tienen que estar relacionadas directamente con el personaje que realiza la prueba. Al contrario, pueden representar sucesos fortuitos que suceden al mismo tiempo, como actos de suerte o casualidad.

Por ejemplo, cuando un personaje intenta engañar a una multitud y sufre una Complicación, podría darse cuenta de que entre la multitud hay una persona conocida; esto no tiene nada que ver con su capacidad para engañar a la multitud, pero sin duda podría presentar desafíos más adelante. Por otro lado, un personaje que lucha a bordo de un barco *thayleño* podría obtener una Oportunidad que hiciera que su oponente se enredara una pierna en el cordaje.



HACER AVANZAR LA HISTORIA

En definitiva, las Oportunidades y las Complicaciones son herramientas que ayudan a profundizar en la historia y conducirla en direcciones interesantes. Así que si planeas revelar un determinado suceso o giro de la trama en una escena concreta, ¿por qué no vincularlo a la tirada de una Oportunidad o Complicación?

Quizás estabas planeando que los bandidos emboscaran al grupo más adelante. En lugar de que simplemente aparecieran de repente, podrías esperar hasta que se produjera una Complicación y hacer que los bandidos eligieran ese momento para hacer acto de presencia. Vincular estos sucesos al dado de trama ayuda a que parezcan una parte natural del desarrollo del sistema en lugar de algo para dotar de ritmo a la historia de manera artificiosa.

Algunas Oportunidades podrían permitir que un PJ descubriera un secreto que los jugadores ni siquiera sospechan; si se presenta una Oportunidad de este tipo, puedes ofrecer revelar un secreto importante y dejar que el jugador elija si quiere utilizarla para eso.

USO DE SUCESOS

A veces, es posible que tengas en mente efectos secundarios que abarcan demasiado como para que se activen después de una única Oportunidad o Complicación.

En estos casos, puedes allanar el camino para un suceso (consulta “Sucesos” en el capítulo 9) recopilando varias Oportunidades y Complicaciones.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS NARRATIVAS

Puede resultar complicado decidir cuándo añadir ventajas o desventajas a una prueba (consulta “Ventajas y desventajas” en el capítulo 3). Presta atención a los momentos en los que un personaje tiene un contexto singular relacionado con una prueba (o tiene menos contexto de lo habitual). En estas situaciones, es cuando puedes reflejar cómo su trasfondo le otorga una ventaja (o desventaja) en la misma.

Desde un punto de vista mecánico, dos personajes con las mismas características tienen la misma probabilidad de superar una prueba con una CD determinada. Las ventajas y desventajas te ayudan a destacar aspectos de la historia de cada personaje, así que busca momentos en los que la prueba verse sobre un tema específico que le otorgaría a un personaje concreto probabilidades distintas.

Muchas DJs se sienten más seguras a la hora de añadir ventajas a las pruebas en lugar de desventajas. Cuando un personaje realiza una prueba sobre un tema para el que tiene poco o ningún contexto, una desventaja narrativa suele ser apropiada. Por ejemplo, un personaje con un modificador alto de Hurto generalmente es bueno forzando cerraduras, pero si nunca se ha encontrado con una cerradura mejorada con un fabrial antes de intentar forzarla, podrías agregar una desventaja a su prueba para tener en cuenta esta situación poco familiar.

CÓMO ESTRUCTURAR UNA SESIÓN DE JUEGO

Dependiendo de tu estilo, una única sesión del juego podría estar estructurada de forma rígida, o podrías improvisar en base a tu inspiración ese momento. No obstante, independientemente de tu enfoque al contar historias, el relato se desarrolla a través de diferentes escenas que conducen unas a otras según tus necesidades (consulta “Escenas” en el capítulo 9). Un empeño de descubrimiento para buscar a un informante desaparecido en Ciudad Thaylen puede conducir a una conversación con un comerciante callejero, que conduce a otra conversación con sus contactos de los bajos fondos, que conduce a un combate con los miembros de su banda, que conduce a un intento de persecución por toda la ciudad cuando el grupo se da cuenta de que no son rivales para esa banda. Y mientras todo esto ocurre, un suceso podría estar asomando por el horizonte: la llegada de la tormenta eterna (consulta “Sucesos” en el capítulo 9).

Entre escenas, cuando el grupo tiene la oportunidad de descansar o disfrutar de un reposo (ya sea porque lo necesita para recuperarse o porque hay una pausa en la historia),

puedes acentuar esos momentos de respiro usando la guía de las secciones “Descanso” y “Reposo” del capítulo 9.

¿CUÁNTAS ESCENAS?

¿Cuántas escenas de combate deberías preparar entre descansos largos o momentos de reposo? Como ocurre con todas las reglas del libro, depende de las necesidades de la historia. El juego ofrece muchas opciones para que los personajes tiren el dado de recuperación y, cuando no es así y no pueden continuar, solo necesitan un descanso largo. Esto le da a la DJ mucha flexibilidad para llenar un día de aventuras con tantas escenas como se ajusten a su narrativa.

Al planificar y crear escenas de combate (descritas en la sección que sigue), considera la dificultad de las peleas como una pauta. Varios combates fáciles pueden ayudar a los jugadores a sentirse como héroes sin apenas esforzarse. Un par de escenas medianas pondrán a prueba sus tácticas a medida que sus recursos se agoten de manera constante. Una escena difícil puede poner punto final al día (y una incluso más desafiante podría incluso ocuparlo completamente), llevando a los personajes al límite e incluso más allá.

CÓMO USAR LOS ADVERSARIOS

El capítulo 8 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* ofrece una amplia variedad de perfiles de adversarios que puedes usar en tus aventuras, junto con características únicas para esos personajes. La mayoría de las aventuras publicadas también incluyen adversarios que puedes usar. Los conjuntos de características de los compañeros animales del apéndice de este libro siguen el mismo formato.

PERFILES

Los **perfiles** de adversario incluyen trasfondo sobre el adversario en cuestión, seguido de una sección de “Tácticas” con pautas por si no estás segura de cómo manejar un conjunto de características específico en combate. Sin embargo, estas tácticas solo son sugerencias; podrás hacer los ajustes que creas convenientes según el flujo del combate y las necesidades de la escena. Al final de cada perfil, un conjunto de características presenta las reglas exclusivas para ese adversario.

CONJUNTOS DE CARACTERÍSTICAS

Las reglas y características únicas de cada adversario se detallan en una sección especial llamada **conjunto de características**. Los conjuntos de características de adversario ofrecen una versión simplificada de las capacidades y características de los personajes jugadores, lo que hace que sea más fácil manejarlos en combate. La siguiente página incluye un ejemplo de conjunto de características de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*.

Si diriges una aventura ya escrita y una escena te pide que introduzcas a un adversario, es probable que la propia aventura te diga cuál usar y verás que su nombre aparece en negrita para indicar que tienes un conjunto de características disponible. Por ejemplo, si la aventura dice “se acercan dos **sabuesos-hacha**”, usa el conjunto de características del sabueso-hacha dos veces.

EJEMPLO DE CONJUNTO DE CARACTERÍSTICAS: LADRÓN

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	2	13	1	2	13	1

Salud: 20 (16 a 24) Concentración: 3 Inestabilidad: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Hurto +5, Sigilo +5

Habilidades espirituales: Engaño +3, Percepción +4, Persuasión +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Manos rápidas. Cuando un personaje provoca una Acometida reactiva del ladrón, este puede usar Hurto como  en su lugar (sin gastar concentración para una Acometida reactiva).

Desaparecer. Al final del turno del ladrón, si tiene cobertura o se encuentra en un área en la que el sentido principal de su enemigo está ofuscado, puede efectuar una prueba de Sigilo (no requiere acción) con ventaja contra la defensa espiritual de todos los enemigos que pueden percibirle. Cualquier enemigo contra el que tenga éxito perderá su rastro y ya no podrá percibirle hasta que ataque o lleve a cabo otra acción que le exponga.

Cada conjunto de características incluye varios componentes, que se detallan en las siguientes secciones. A menos que se especifique lo contrario, estos seguirán las mismas reglas que los personajes jugadores.

TÍTULO

Dependiendo del adversario, su título puede incluir su especie, función u otros descriptores. En las aventuras, algunos PNJs importantes usan un conjunto de características único con su nombre de pila, mientras que los adversarios de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* tienen títulos más generales.

DETALLES

Debajo del título del adversario, encontrarás detalles como “Jefe de rango 2: Humanoide Mediano”. Esta línea proporciona la siguiente información:

Rango. El rango te ayuda a elegir adversarios que suponen un reto de manera apropiada para cada escena (consulta “Configuración de las escenas de combate”, más abajo en este capítulo).

Rol. Los adversarios se dividen en tres roles: Secuaz, Rival y Jefe. Esto representa su importancia relativa dentro de ese rango y su complejidad en el combate. Consulta la sección “Rol” a continuación para obtener detalles sobre cada uno de ellos.

ACCIONES

► **Acometida: Daga.** Ataque +5, cercanía 1,5 m o alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 7 (1d4 + 5) por laceración.

Con un impacto o rasguño, si el objetivo está Desorientado, sufre 2 (1d4) de daño por laceración adicional.

► **Desorientar (Coste: 1 punto de concentración).** El ladrón arroja arena, harina u otra sustancia similar para distraer y confundir. Todos los enemigos que se encuentran a 3 metros o menos deben superar una prueba de Agilidad CD 13 o quedan Desorientados hasta el final del siguiente turno del ladrón.

►► **Hurtar (Coste: 2 puntos de concentración).** El ladrón intenta fisgonear entre las pertenencias de un humanoide situado a 1,5 metros o menos, llevando a cabo una prueba de Hurto enfrentada contra la Percepción del objetivo. Si el objetivo está Desorientado, sufre una desventaja en la prueba. Si el ladrón tiene éxito, podrá robar hasta 50 marcos o un objeto que el objetivo no esté empuñando o lleve puesto.

► **Resbaladizo.** Después de que un enemigo finalice una acción de Moverse a 1,5 metros o menos del ladrón, este puede usar la acción Destrabarse como . Si el ladrón finaliza este movimiento con cobertura o en una zona donde el sentido principal de un enemigo está ofuscado, los enemigos afectados por esa cobertura o con sentidos ofuscados sufren una desventaja en los ataques contra el ladrón hasta el final del siguiente turno de este.

Tamaño. Al igual que con los PJs, el tamaño de un adversario refleja el espacio que controla en combate: Pequeño (0,75 metros), Mediano (1,5 metros), Grande (3 metros), Enorme (4,5 metros) y Gargantuesco (6 metros o más, a discreción de la DJ).

Tipo. El tipo de un adversario resume su naturaleza fundamental (como humanoide o animal). No hay una lista finita de tipos y esto no afecta el funcionamiento de su conjunto de características; el tipo es simplemente un término descriptivo. Sin embargo, cuando encaje con la historia, algunos efectos podrían afectar a ciertos tipos de adversarios (especialmente humanoides) de formas especiales.

ROL

La segunda línea de un conjunto de características indica el rol del adversario junto con los demás detalles. Cada rol sigue reglas distintas:

Los **Secuaces** son más débiles que los demás adversarios.

Todos tienen el rasgo Secuaz: “El Secuaz es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos”.

Los **Rivales** no tienen reglas adicionales y presentan un desafío corriente para los aventureros.

Los **Jefes** pueden desafiar a un grupo entero. Son más amenazantes y más complejos de manejar que los demás

adversarios. Todos tienen el rasgo Jefe: “El Jefe puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, podrá gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, puede gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecta”.

Si estás planeando encuentros de combate por tu cuenta, cada rol presenta un nivel diferente de amenaza, tal y como se describe en la sección “Configuración de las escenas de combate”, más adelante.

ATRIBUTOS Y DEFENSAS

Los adversarios usan las mismas características básicas que los PJs, incluidos los seis atributos (Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia) y las tres defensas (Física, Cognitiva y Espiritual).

Si parece que no coinciden con otros números del conjunto de características, no te preocupes; muchos conjuntos aplican bonificaciones o penalizaciones de forma invisible (de forma muy similar a lo que podría hacer un talento de PJ), por lo que a veces un modificador u otra característica puede ser diferente de lo que esperarías.

SALUD, CONCENTRACIÓN E INVESTIDURA

Como ocurre con los PJs, los adversarios tienen salud, concentración y, en algunos casos, Investidura.

ACTUAL Y MÁXIMA

El valor indicado para cada uno de estos recursos representa tanto su valor máximo como el actual. Si los PJs se encuentran con el mismo PNJ en varias escenas, considera si el PNJ ha tenido la oportunidad de recuperar parte de estos recursos (o todos), o si está comenzando la siguiente escena por debajo de su máximo.

PERSONALIZACIÓN DE LA SALUD

Si quieres que sea un poco más fácil o más difícil derrotar a un adversario, puedes ajustar su salud usando el rango que se proporciona entre paréntesis. Por ejemplo, si la salud de un adversario es “60 (48 a 72)”, puedes usar el valor predefinido de 60, reducirlo hasta 48, aumentarlo hasta 72, o usar cualquier valor intermedio.

ADVERSARIOS DERROTADOS

Cuando un adversario se queda a 0 puntos de salud, es derrotado. Esto puede suceder de diferentes maneras dependiendo de la intención del PJ al atacar al adversario, lo que la DJ quiera para la historia y otros factores similares.

En batalla, la mayoría de los adversarios se suponen muertos después de caer a 0 puntos de salud, como se describe en “Daño, lesiones y muerte” en el capítulo 9. Sin embargo, a discreción de la DJ, los PNJs con un rol narrativo importante podrían quedar inconscientes y hacer tiradas de lesión como los PJs. Además, si los PJs intentan derrotar a cualquier adversario con medios no letales, el PJ que asesta el golpe final puede elegir que el PNJ quede Inconsciente con una lesión.

Los PNJs derrotados permanecen Inconscientes hasta que recuperan al menos 1 punto de salud de otra fuente; no pueden recuperar la conciencia voluntariamente del mismo modo que un PJ.

VALOR DE DESVÍO

El valor de desvío de un adversario representa su armadura, defensas naturales y capacidades especiales. Al igual que con los PJs, reduce todo daño por golpe, por laceración y por energía en el valor de desvío indicado. Si un adversario no cuenta con ningún valor de desvío, su valor es 0.

Inmediatamente después de este valor, los paréntesis nombran la fuente principal de esta protección (como “cuerpo”). En algunos casos, este nombre es solo para darle un toque especial, pero si el nombre de la fuente coincide con una armadura del capítulo 7, los PJs pueden quedársela después de que el enemigo sea derrotado.

MOVIMIENTO

Al igual que con los PJs, el valor de movimiento de un adversario determina la distancia que puede desplazarse usando la acción Moverse.

Algunos conjuntos de características incluyen capacidades de movimiento especiales, como nadar o volar. A diferencia de los PJs, los adversarios no sufren el estado Ralentizado en ninguno de los tipos de movimiento que figuran en su conjunto de características.

SENTIDOS

Al igual que con los PJs, el alcance de los sentidos de un adversario determina su límite cuando su sentido principal está ofuscado. Cada conjunto de características indica qué sentido principal es el común para ese adversario, pero puedes cambiarlo por otro ajustado a la historia de un PNJ concreto.

Algunos adversarios tienen capacidades o limitaciones especiales en sus sentidos, como se indica entre paréntesis después de su alcance de los sentidos.

INMUNIDADES

Algunos adversarios son inmunes a ciertos efectos (normalmente, estados). Por ejemplo, si un conjunto de características es inmune a Inmovilizado, puede moverse libremente a pesar de ser el objetivo de capacidades que infligen ese estado.

Como ocurre con todas las reglas del juego, estas inmunidades quedan a criterio de la DJ, y tus jugadores pueden encontrar una forma creativa de eludirlas.

HABILIDADES

Los adversarios pueden usar cualquier habilidad del capítulo 3, pero para simplificar, los conjuntos de características solo enumeran las habilidades en las que tienen grados. Estas se dividen en físicas, cognitivas y espirituales, aunque no todos los adversarios tienen grados en cada categoría.

Si quieres usar una habilidad cuyo modificador no está en la lista, usa el atributo asociado del adversario para ese modificador (por ejemplo, añadiendo su atributo de Fuerza a una prueba de Atletismo).



HABILIDADES DE POTENCIA

Si un adversario puede usar Investidura, su conjunto de características también enumera sus habilidades de potencia, junto con sus grados en cada habilidad.

Para facilitar su uso, este juego ofrece versiones simplificadas de las potencias en los rasgos y acciones de cada conjunto de características. El coste de Investidura aparece entre paréntesis después del nombre de ese rasgo (consulta el capítulo 6 para conocer las reglas sobre cómo alimentar las potencias con Investidura). Al usar estas potencias simplificadas, no necesitas usar los grados y modificadores de potencia del adversario, ya que el rasgo o acción ya los tiene en cuenta.

Sin embargo, si prefieres la flexibilidad de las reglas de potencia completas del capítulo 6, ¡no dudes en usarlas! Consulta los grados indicados del adversario para determinar el poder y el tamaño de su potencia.

IDIOMAS

Para los adversarios que pueden hablar o entender idiomas, su conjunto de características sugiere qué idiomas usar. Sin embargo, no dudes en ajustarlos para que encajen con cada PNJ individual.

RASGOS

Los **rasgos** de adversario proporcionan reglas especiales que le afectan, pero que no requieren directamente una acción, una

ASCENDENCIA Y CAPACIDADES

Algunos de los conjuntos de características para humanoides indican una ascendencia en particular: por ejemplo, un **cantor en forma de guerra** es claramente un cantor. Sin embargo, muchos conjuntos de características (como el **ladrón**, el **guardia** o el **portador de esquirrada**) están pensados para funcionar con cualquier ascendencia humanoide.

Tienes carta blanca para alterar los conjuntos de características si quieres representar la ascendencia de un adversario u otras capacidades singulares. Por ejemplo, puedes representar a un **guardia** cantor tomando prestadas algunas de los rasgos y acciones del **cantor en forma de guerra**, o incluso adaptando un par de talentos de PJ de este libro.

acción gratuita o una reacción para su uso; suelen funcionar como las habilidades “siempre activas” o “especiales” de un PJ. Por ejemplo, un rasgo puede permitir que un adversario inflija daño adicional en determinadas circunstancias. Consulta “Acciones” a continuación para los detalles sobre cómo calcular características y gastar recursos para estos rasgos.

ACCIONES

Cada conjunto de características proporciona acciones únicas, acciones gratuitas y/o reacciones para ese adversario. Estas siguen las mismas reglas que las acciones de los PJs, por lo que no puedes usar la misma acción más de una vez en un turno.

Los adversarios también pueden usar las acciones, acciones gratuitas y reacciones indicadas en el capítulo 10; por ejemplo, cualquier adversario puede (y a menudo debería) usar la acción Moverse, la acción Obtener ventaja y la reacción Acometida reactiva. Los adversarios rosharianos con una reserva de Inestabilidad también pueden utilizar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar del capítulo 5 (aunque los personajes Fusionados y regios absorben luz del vacío de sus esferas infundidas, no luz tormentosa).

ATAQUES

La mayoría de los adversarios disponen de, al menos, un ataque, que indica el resultado de un rasguño (si ese ataque puede hacer un rasguño) y un impacto. Algunos de estos sirven como la acción básica Acometida del adversario, mientras que otros incluyen efectos más poderosos. A menos que se especifique lo contrario, todos los ataques del adversario se harán contra la Defensa física del objetivo.

A diferencia de las armas de los PJs, que presentan etiquetas específicas como A dos manos, el nombre del arma de un adversario es meramente descriptivo y no invoca ninguna regla especial. Depende de ti decidir cómo funcionan los ataques de un adversario dentro de la historia; por ejemplo, los ataques que indican cercanía suelen ser ataques cuerpo a cuerpo, mientras que los ataques que indican un alcance son a distancia. Podrás limitar estos ataques cuando tenga sentido hacerlo; en general, es mejor fomentar las escenas dinámicas que pongan a los PJs en apuros.

DAÑO

Las acciones que infligen daño incluyen dos opciones para determinarlo: un número seguido de una fórmula entre paréntesis para tirar los dados. Por ejemplo, si un ataque inflige “8 (1d4 + 6) por laceración”, puedes elegir entre infligir 8 de daño, o puedes tirar un d4 y luego sumar 6 al resultado.

Usa el primer número si quieres provocar daño rápidamente sin calcular el resultado de la tirada; este número proporciona el daño promedio causado por esa misma tirada de dados. Usa la fórmula si prefieres el dramatismo o la imprevisibilidad de tirar los dados al determinar el daño.

ACOMETIDAS REACTIVAS

Los adversarios pueden usar la reacción de Acometida reactiva igual que los PJs, gastando 1 punto de concentración para atacar cuando un enemigo abandona voluntariamente su cercanía. El adversario podrá realizar este ataque usando cualquier acción de ataque que cueste ▶ y que indique una cercanía, pero no una que solo incluya un alcance.

NOMBRES DUPLICADOS

Si la acción del conjunto de características de un adversario coincide con el nombre de una acción en este manual, se consideran acciones duplicadas (aunque la versión del adversario puede tener algunas características especiales), por lo que no puedes usar ambas en el mismo turno.

CÁLCULOS INCLUIDOS

Si una acción (o rasgo) requiere una prueba o utiliza de alguna otra manera las características del adversario, los cálculos ya están hechos. Por ejemplo, cada ataque indica el modificador para esa prueba (“Ataque +11”), por lo que no tienes que consultar sus habilidades para determinar qué modificador añadir.

GASTO DE RECURSOS

Si una acción (u otro rasgo) requiere gastar la concentración o la Inestabilidad del adversario, este coste se indica entre paréntesis después del nombre de la acción (si siempre se gasta para usar esa acción) o en el texto de la acción (si otras consideraciones afectan el momento en que gastas dicho recurso).

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las pruebas de adversario no pueden subir la apuesta y, por lo tanto, no suelen tirar el dado de trama. Sin embargo, los adversarios pueden verse afectados por las Oportunidades y Complicaciones de las siguientes maneras.

TIRADAS DE DADOS DE ADVERSARIOS

Aunque los adversarios no tiran el dado de trama, pueden ocasionalmente obtener una Oportunidad o sufrir una Complicación debido a su tirada de d20 (ver “Rangos de Oportunidad y Complicación” en la introducción).

TIRADAS DE DADOS DE PJs

Cuando un PJ sufre una Complicación durante una escena, algunos adversarios (principalmente los Jefes) cuentan con una capacidad especial con la que puedes gastar dicha Complicación. Sin embargo, esta capacidad conlleva una debilidad: cuando un PJ obtiene una Oportunidad, puede gastarla en el efecto de Oportunidad de ese adversario, perjudicándolo de alguna manera.

IDEAS PARA OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Si un adversario obtiene una Oportunidad, puedes usar cualquier opción proporcionada en su conjunto de características, o puedes elegir otro efecto ajustado a la historia. Ten en cuenta las siguientes ideas:

- ♦ El adversario o un aliado obtiene una ventaja en su siguiente prueba.
- ♦ El adversario obtiene 1 punto de concentración, hasta su máximo.
- ♦ El adversario no tiene que gastar concentración o Inestabilidad en su siguiente acción que normalmente lo haría.
- ♦ El adversario impone un estado a su objetivo hasta el comienzo del siguiente turno del adversario.
- ♦ La narrativa cambia ligeramente a favor del adversario.

Si un adversario sufre una Complicación (o un PJ obtiene una Oportunidad), permite que los jugadores sugieran cómo se desarrolla la situación. Ten en cuenta las siguientes ideas:

- ♦ El adversario o un aliado sufre una desventaja en su siguiente prueba.
- ♦ El adversario pierde 1 punto de concentración.
- ♦ El adversario sufre un estado hasta el final de su siguiente turno.
- ♦ La narrativa cambia ligeramente a favor del grupo.

CONFIGURACIÓN DE LAS ESCENAS DE COMBATE

Las conversaciones y los empeños se desarrollan según las necesidades de la trama, de modo que en esas escenas más libres resulta fácil improvisar y hacer cambios. Por el contrario, las escenas de combate pueden ser más difíciles de planificar correctamente. El combate depende, en gran medida, de las matemáticas que hay detrás del sistema, y puede resultar complicado crear combates que sean divertidos y proporcionen el nivel de desafío adecuado para los jugadores.

Las aventuras publicadas presentan escenas de combate creadas específicamente para esa historia y el nivel esperado del grupo, pero cuando quieras crear tus propios combates usando los perfiles de adversarios que se encuentran en una aventura o en la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*, esta sección te orientará para equilibrarlos con el nivel y la capacidad de combate de tu grupo.

CÓMO DETERMINAR EL RANGO DE JUEGO

A medida que los PJs suben de nivel, se vuelven más fuertes y necesitan pruebas más duras para que supongan un desafío. Cada adversario se clasifica en uno de los rangos de juego (de 1 a 4); estos corresponden al rango del grupo, como se indica en la sección “Progreso de los personajes” al final del capítulo 1.

El rango de un adversario indica el nivel ideal de combate para el que ha sido diseñado. Sin embargo, los adversarios pueden utilizarse en rangos superiores e inferiores para crear combates únicos e inesperados para el grupo (consulta la sección “Elección de adversarios” para obtener pautas al respecto).

CÓMO DECIDIR LA DIFICULTAD DE LA ESCENA

Antes de seleccionar adversarios para una escena, decide qué nivel de desafío quieres que suponga. ¿Se trata de una batalla peligrosa tras la cual los personajes deberían tomar-se un tiempo para recuperarse, o es solo una pelea rápida mientras cruzan una ciudad? Tu respuesta afectará a cuántos adversarios eliges y de qué tipo.

La **dificultad del combate** está determinada por la amenaza de los adversarios en relación con el número de personajes jugadores. Cada adversario tiene un valor de amenaza basado en su rol. Como se describe en la sección siguiente, cuando eliges adversarios para tu escena,

sus valores de amenaza sumados deberían coincidir aproximadamente con la **amenaza total** que quieres para la escena.

Los siguientes puntos de referencia ofrecen un punto de partida para juzgar la dificultad de un combate:

Los combates **fáciles** tienen una amenaza total igual a la mitad del número de PJs en el grupo. Por ejemplo, si tienes cuatro jugadores, la amenaza total de un combate fácil es 2. El grupo puede desenvolverse por estas escenas sin demasiadas dificultades.

Los combates **promedio** tienen una amenaza total igual a la cantidad de PJs en el grupo. Por ejemplo, si tienes cuatro jugadores, la amenaza total de un combate medio es 4. El grupo podría necesitar un descanso largo después de dos o tres de estos combates.

Los combates **difíciles** tienen una amenaza total igual a vez y media la cantidad de PJs en el grupo. Por ejemplo, si tienes cuatro jugadores, la amenaza total de un combate difícil es 6. Es probable que el grupo no pueda manejar más de uno de estos entre descansos largos.



EL GRUPO PROMEDIO

Los valores de amenaza de los adversarios presuponen que el grupo tiene una mezcla de puntos fuertes, con algunos PJs que sobresalen en combate y otros que brillan en escenas que no son de combate. Si la mayoría de los PJs están optimizados para el combate (o sus jugadores son particularmente estratégicos), es posible que debas aumentar la amenaza total de las escenas de combate. En cambio, es posible que debas reducirla si la mayoría de los PJs son más fuertes fuera del combate (o sus jugadores no priorizan la estrategia).

PICOS DE PODER

Los adversarios se clasifican por rango, pero dentro de cada rango de juego, los PJs son más débiles al alcanzarlo y más fuertes justo antes de pasar al siguiente. Hay otros factores que también pueden aumentar drásticamente el poder de combate de los personajes jugadores, como las hojas esquivadas y las acciones que permiten ataques adicionales (como el talento Golpe devastador). Ten en cuenta estos picos de daño al determinar qué dificultad de combate será un desafío para el grupo; es posible que necesites más adversarios para lograrlo.

ELECCIÓN DE ADVERSARIOS

Como se describe en “Cómo usar los adversarios”, cada adversario tiene un rol que indica su complejidad general y le asigna ciertas reglas especiales. Este rol también determina el valor de amenaza que cada enemigo agrega a un combate:

Secuaz (0,5 de amenaza). Un Secuaz tiene un valor de amenaza igual a la mitad de un PJ. Tiene poca salud y no puede hacer impactos críticos.

Rival (1 de amenaza). Un Rival tiene un valor de amenaza igual a un PJ. No tiene reglas adicionales asociadas con su conjunto de características.

Jefe (4 de amenaza). Un Jefe tiene un valor de amenaza igual a cuatro PJ. Puede jugar un turno lento y un turno rápido en cada ronda de combate, y puede gastar concentración para realizar acciones adicionales o eliminar estados.

Los valores de amenaza anteriores solo se aplican al rango de juego para el que está diseñado el adversario; consulta “Cómo escalar la amenaza” para ajustar la amenaza entre rangos.

CÁLCULO DE LA AMENAZA TOTAL

Cuando hayas decidido la dificultad de combate (consulta “Cómo decidir la dificultad de la escena”), añade adversarios a tu combate hasta que la suma de sus valores de amenaza coincida con la amenaza total deseada. Por ejemplo, si estás planeando un combate difícil para cuatro jugadores, necesitas una amenaza total de 6. Puedes alcanzar esa amenaza con un adversario Jefe más dos adversarios Rivaless, con cuatro Rivaless más cuatro Secuaces o con otra combinación.

CÓMO ESCALAR LA AMENAZA

El valor de amenaza de un adversario supone que el propio adversario y los personajes están en el mismo rango de juego (ver “Cómo determinar el rango de juego”). Puedes usar la tabla Escalado de amenazas de adversarios para convertir los valores de amenaza, o puedes calcularlo tú mismo: si un adversario es de un rango superior al de los PJs, duplica el valor de amenaza por cada rango superior. Si es de un rango inferior, divide el valor de amenaza a la mitad por cada rango superior, redondeando al cuarto más cercano.

Por ejemplo, si tu grupo es de rango 1, un adversario Rival de rango 2 tiene un valor de amenaza de 2. Si tu grupo es de rango 2, ese mismo adversario tiene un valor de amenaza de 1. Si tu grupo es de rango 3, ese mismo adversario tiene un valor de amenaza de 0,5.

ESCALADO DE AMENAZAS DE ADVERSARIOS

Rango del grupo contra rango del adversario	Amenaza de Secuaz	Amenaza de Rival	Amenaza de Jefe
3 rangos por debajo del adversario	4	8	32
2 rangos por debajo del adversario	2	4	16
1 rango por debajo del adversario	1	2	8
Mismo rango que el adversario	0,5	1	4
1 rango por encima del adversario	0,25	0,5	2
2 rangos por encima del adversario	0	0,25	1
3 rangos por encima del adversario	0	0	0,25

CÓMO AJUSTAR LA SALUD DE LOS ADVERSARIOS

Después de decidir la dificultad de la escena y elegir a los adversarios, es posible que quieras ajustar el combate todavía más (por ejemplo, cuando compensas a un grupo optimizado para el combate). Una forma sencilla de hacerlo es ajustar la salud de los adversarios. Una salud más baja ayuda a los grupos débiles a mantener la inercia, mientras que una salud más alta hace que los adversarios aguanten más tiempo para que los personajes fuertes puedan aprovechar sus capacidades al máximo.

Cada perfil de adversario incluye un valor de salud fijo y un rango de salud más amplio, como “60 (48 a 72)”. Puedes usar este rango para ajustar la salud de adversarios individuales o grupos, afinar su dificultad contra el grupo o agregar variedad entre adversarios similares.



*Un momento, ¿eso era un
fabrial? De pronto, las
luces perdieron intensidad.
Los poderes de Kaladin
desaparecieron.*

CÓMO AÑADIR VARIEDAD A LAS ESCENAS DE COMBATE

Debido a sus numerosas partes dinámicas y al uso intensivo de reglas precisas, las escenas de combate son las que más tiempo real requieren para interpretar cada minuto de “tiempo de juego”. Para mantener el impulso de partida, usa los combates con criterio y, cuando aparezcan, intenta que todos parezcan únicos y diferentes. Aquí tienes algunas sugerencias.

VARÍA EL TERRENO

Añade cambios a la elevación, comienza con los PJs a diferentes distancias de los enemigos o agrega terreno peligroso o difícil. Los mismos enemigos en diferentes posiciones, o en un campo de batalla diferente, pueden hacer que el combate sea completamente distinto.

TEN EN CUENTA LA ESCENA ANTERIOR

La escena que conduce al combate a menudo puede cambiar cómo empieza este. Una negociación fallida puede dar como resultado que los PJs entren al combate con poca concentración, o una emboscada a altas horas de la noche puede hacer que los PJs no tengan su equipo listo. Piensa en lo que ha conducido a la escena de combate y cómo puedes reflejarlo en las condiciones iniciales.

PROPORCIONA OBJETIVOS QUE NO SEAN DE COMBATE

Si el objetivo de una pelea es siempre matar al enemigo, se trata un asunto bastante monótono. La mayoría de los combates ocurren como parte de una historia mayor, con ambos bandos intentando lograr algo más que simplemente matar a su oponente. Podrían estar tratando de conseguir una gema corazón, rescatar a un rehén, realizar un duelo espectacular o capturar a alguien que huye. Independientemente de su objetivo, maniobra tácticamente para obligar a los PJs a elegir entre luchar y cumplir su objetivo, y así crear decisiones interesantes y difíciles para ellos.

OFRECE RECURSOS Y OPORTUNIDADES

Puedes llenar el campo de batalla de recursos que los PJs creativos pueden usar para obtener una ventaja en combate: rocas en posiciones precarias que se pueden derribar, esferas de luz tormentosa tiradas por ahí o artefactos explosivos a la vista que podrían detonar en cualquier momento. Las personas creativas pueden encontrar formas de usar estos recursos sin ninguna indicación, pero si nadie muerde el anzuelo, podrías alentar a los jugadores a gastar Oportunidades de maneras que incluyeran estos recursos.

COMBINA ENEMIGOS

Los perfiles de los adversarios están diseñados con capacidades que pueden complementarse entre sí y crear sinergias. Si combinas diferentes tipos de enemigos, puedes desafiar a los PJ de nuevas maneras.

CÓMO DESAFIAR A LOS RADIANTES

Los personajes Radiantes tienen acceso a poderosas potencias y a curación. Esto puede dificultar que la DJ plantee desafíos significativos cuando los personajes de alto nivel pueden simplemente derretir las paredes o entrar en Shadesmar. Es todavía más difícil hacer que alguien que puede sufrir un espadazo en la cabeza sin peligro se sienta amenazado. Afortunadamente, hay herramientas repartidas por Roshar que pueden ayudar. Úsalas en tus historias cuando necesites momentos que realmente desafíen a los Radiantes y los hagan reconsiderar la frecuencia con la que usan o muestran sus poderes.

Ciertos perfiles de enemigos en aventuras publicadas o en la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* tienen reglas específicas para algunas de estas herramientas, pero para tus propias historias, impleméntalas como mejor te funcione.

Arena blanca. Las personas de otros mundos (o con conexiones con los Sangre Espectral) pueden tener acceso a la arena blanca. Esta extraña sustancia suele ser de un negro intenso, pero cuando se expone a la Investidura, se vuelve blanca. Esto permite detectar la presencia de poderes Radiantes cuando los PJs quizá preferirían permanecer ocultos.

Secretospren. Los Fusionados tienen acceso a un extraño spren amarillo brillante que puede detectar el uso de Investidura. Cuando lo detectan, estos spren vuelan gritando hacia la fuente, revelándola a amenazas peligrosas como los Fusionados.

Raysio. Las armas con incrustaciones de raysio (el metal divino de Odium) pueden extraer la luz tormentosa de un objetivo. Cuando alguien sufre un impacto o un rasguño por parte de ataques llevados a cabo con armas de raysio, puede perder parte de su Investidura, drenando rápidamente su suministro y privándolo de luz tormentosa.

Larkin. Los larkin (y algunos hordinos criados a partir de ellos) drenan y se alimentan de luz tormentosa. Cuando se acercan a los Radiantes, los larkin pueden extraer toda la Investidura del cuerpo y las esferas del Radiante.

Antiluz tormentosa. Potencialmente la herramienta más peligrosa, la antiluz tormentosa tiene un efecto violento e incendiario cuando entra en contacto con la luz tormentosa. Las gemas que contienen esta luz se pueden montar en flechas grandes u otras armas y se pueden usar para matar a Radiantes... e incluso a spren Radiantes.

El Llanto. El final de cada año está marcado por un período de cuatro semanas con lluvias constantes, pero sin altas tormentas y, por lo tanto, sin luz tormentosa. Durante estos períodos, los Radiantes deben conservar cuidadosamente su luz tormentosa o corren el riesgo de no poder usar sus poderes.

AVENTURAS

Cada historia independiente dentro de tu campaña es una **aventura**. Algunas aventuras son breves escenarios únicos que se desarrollan en una sola sesión, mientras que otras consisten en varios capítulos, cada uno de los cuales requiere varias sesiones.

Toda aventura necesita un inicio, un desarrollo y un final claros. Debe empezar con un gancho atractivo, ofrecer múltiples desafíos a superar y conducir hasta una conclusión culminante. Ninguna aventura debe ser “predeterminada” o inamovible, pero una buena preparación permite mayor improvisación. Por lo tanto, si bien puedes planificar la mayor parte de la historia, recuerda que las ideas de los jugadores y las elecciones narrativas siempre deben influir en el resultado final.

Una aventura publicada puede proporcionar una estructura útil, especialmente para una DJ con una vida muy ocupada o con menos experiencia. Otras DJ prefieren modificar los escenarios oficiales o diseñar sus propias aventuras (ver a continuación).

AVENTURAS PUBLICADAS

Para iniciar tu andadura en el JdR del Cosmere, considera la opción de jugar una aventura publicada oficialmente. Estas contienen acervo original, escenarios ya escritos, mapas y adversarios. Con estos recursos, puedes reducir el tiempo de preparación y concentrarte en dirigir el juego. Las siguientes aventuras están diseñadas específicamente para nuevos jugadores:

Puente Nueve es una aventura introductoria de primer nivel que incluye seis personajes pregenerados. Presenta las reglas del JdR del Cosmere a las DJ y la ambientación de *El Archivo de las Tormentas* a los jugadores.

El primer paso es una aventura de sesión cero y un tutorial del JdR del Cosmere. Una alternativa singular a la creación de personajes tradicional, esta aventura permite a los jugadores comenzar como personajes de “nivel 0”, definiendo sus capacidades y su trasfondo mientras juegan. *El primer paso* pasa a vincularse directamente con la aventura *Caminapiedras*.

Caminapiedras es un camino de aventuras que lleva a los personajes del nivel 1 al 8. Escrita en estrecha colaboración con Brandon Sanderson y Dan Wells, esta aventura da a los personajes la oportunidad de jugar un papel fundamental en la historia de Roshar cuando comienza la Verdadera Desolación y regresan los Radiantes Perdidos.

No tienes por qué completar una aventura publicada para sacarle provecho. Puedes usarla como punto de partida para una campaña que se mueve en otra dirección, o modificar su trama para que se adapte mejor a las metas y obstáculos de tus personajes. Quizá contenga escenas, mapas o adversarios útiles que puedas aprovechar para tus propias aventuras. Da

igual cómo las uses, lo que importa es que te pueden proporcionar una valiosa inspiración y una mayor comprensión de Roshar.

TUS PROPIAS AVENTURAS

Diseñar tus propias aventuras es una forma gratificante de adentrarse en el mundo de Roshar y ejercitar la creatividad. A menudo conocidas como aventuras “caseras”, suelen ser la mejor manera de crear una narrativa que empodera a los jugadores al vincularse con las metas, los propósitos y los obstáculos específicos de sus personajes. El JdR del Cosmere se ha diseñado para que las aventuras caseras sean el modo de juego predeterminado, con pautas para crear escenas de todo tipo.

Si estás creando contenido casero de *El Archivo de las Tormentas*, también deberías tener un ejemplar de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*, que incluye perfiles para una amplia gama de adversarios.



CONFLICTOS BÉLICOS

La guerra está siempre presente en Roshar, por lo que suele jugar un papel crucial en las aventuras y campañas más importantes. Es probable que tu grupo se vea envuelto en una gran batalla en algún momento de sus aventuras.

Las batallas son complejas, caóticas y desordenadas. Pueden extenderse durante horas, si no días. Desde la perspectiva de un grupo pequeño, puede ser casi imposible ver la dimensión total de una batalla. Lo mejor que cada uno puede hacer es intentar contribuir a su manera y ayudar a influir en el flujo general del conflicto.

Debido a su tamaño y complejidad, las batallas de masas no se desarrollan como un combate u otro tipo de escena única, sino que sirven más como un telón de fondo para un arco completo de una aventura, que se desarrolla a lo largo de múltiples escenas encadenadas. Cada una de estas escenas hace avanzar la historia subyacente del conflicto que hay en marcha y la participación del grupo. Los PJs pueden empezar con una conversación con un comandante en la que se discutan los planes para la batalla, pasar a intentar infiltrarse tras las líneas enemigas, encontrarse con una escena en la que son atrapados por combatientes enemigos y luego avanzar a una conversación cuando estos combatientes se rinden. Y todo esto puede comprender solo una pequeña parte de la batalla.

Esta sección ofrece pautas sobre cómo estructurar las diferentes escenas de una batalla y determinar cómo cambia alrededor del grupo a medida que los personajes contribuyen.

CÓMO DEFINIR LA DIMENSIÓN DE UNA BATALLA

Al dirigir una batalla como parte de tu aventura, primero define su dimensión, ya que esto quizás pueda cambiar la forma en que quieras estructurarla. Los factores importantes incluyen la cantidad de tropas involucradas, el tiempo que dura y el papel del grupo en dicho conflicto.

NÚMERO DE TROPAS

El número de soldados involucrados en el conflicto juega un papel esencial en la sensación de una batalla. Cuanto mayor sea el conflicto, más durará y más difícil será para los PJs desempeñar un papel clave, pero es probable que la batalla en su conjunto parezca crucial. Ten en cuenta el número de tropas de tu batalla:

Cientos. Es probable que las batallas más pequeñas sean escaramuzas fronterizas u operaciones encubiertas. Con solo unos pocos cientos de soldados, es fácil que incluso los PJs de nivel 1 tengan un gran impacto en ellas.

Miles. A medida que los ejércitos crecen hasta llegar a los miles de soldados, la acción comienza a desarrollarse en múltiples frentes. Los personajes de nivel 2 pueden desempeñar un papel fundamental en estos conflictos, pero solo formarán parte de un todo más amplio.

Decenas de miles. Las grandes batallas por el destino de Roshar se desarrollan en campos enormes con soldados hasta donde alcanza la vista. En conflictos con decenas de miles de tropas, solo los personajes increíblemente poderosos tienen probabilidades de desempeñar un papel clave, como los portadores de esquirla y los Radiantes de rango 3 o superior.

TIEMPO

El tiempo total de una batalla podrá cambiar a menudo dependiendo de las elecciones que se tomen durante el conflicto, pero es bueno tener una idea de cuánto tiempo esperas que la batalla ocupe en tu historia. Las más rápidas son buenas para una ráfaga de emoción, mientras que las más largas pueden terminar dominando gran parte de la aventura. Ten en cuenta cuánto debería durar tu batalla:

Minutos. Algunas batallas más pequeñas o crueles pueden resolverse en cuestión de minutos. En estas situaciones, los PJs probablemente se enfrentarán solo a unas pocas escenas antes de que la batalla termine.

Horas. La mayoría de las batallas se desarrollan en el transcurso de horas. A lo largo de este tiempo, los PJs representan muchas escenas diferentes con distintos objetivos, giros y vueltas a medida que transcurren los acontecimientos de la batalla.

Días. Los asedios de posiciones bien defendidas y las batallas masivas en varios frentes a menudo pueden extenderse a días o incluso más tiempo. Probablemente incluyan no solo escenas, sino también descansos largos y otras pausas en la acción para que los PJs puedan recuperarse.

EL PAPEL DEL GRUPO

Los PJs pueden jugar un papel central en la batalla y su resultado, o pueden ser tropas de menor rango a cargo de una zona o tarea específica; cualquiera de los dos enfoques produce historias memorables. Ten en cuenta los siguientes roles que podría desempeñar el grupo de PJs en el conflicto:

Atrapados en la refriega. Pueden ser simples soldados de infantería o auxiliares en un conflicto de mayor envergadura. Durante esta batalla, es probable que se concentren en sobrevivir o en lograr un pequeño objetivo.

Soldados clave. Pueden tener misiones importantes para el éxito de la batalla. Si bien no están a cargo de la situación, son responsables de lograr objetivos que determinan el resultado final.

Comandantes. Los PJs pueden estar a cargo de algunas (o incluso todas) las tropas sobre el terreno. No solo deben participar en la batalla ellos mismos, sino también determinar la estrategia y las tácticas para ganarla.

FASES DE LA BATALLA

Durante una batalla, el juego adopta la forma de escenas secuenciales que representan la participación del grupo en el conflicto. Para organizar estas escenas de una manera fácil de entender, divide la batalla en **fases**. Cada fase de la batalla comprende múltiples escenas y representa un único objetivo para el bando del grupo en el conflicto. Una vez que ese objetivo tiene éxito o fracasa, la batalla avanza a la fase siguiente, que probablemente variará según el resultado de la anterior.

Lo que representa cada fase y cómo una conduce a otra depende de la historia que quieres contar. Una fase puede implicar que un bando intenta colocar puentes sobre un abismo mientras el otro intenta detenerlos, o puede requerir retirarse de una batalla perdida sin sufrir pérdidas catastróficas. Trata de planificar las diferentes fases de la batalla con anticipación, luego considera cómo el éxito o el fracaso cambiarían la siguiente fase. A medida que juegas, piensa en lo que cada bando está intentando lograr y cómo reaccionan uno y otro a estos giros. Considera también cómo pueden estar involucrados los PJs en cada fase según el papel que están desempeñando en esta batalla.

En función del papel del grupo, sus acciones podrían determinar cuándo termina una fase, o esta podría concluir independientemente de lo que estuvieran haciendo los PJs. Si desempeñan un papel clave, la fase no terminará hasta que los PJs tengan éxito o fracasen (o hasta que un factor externo anule sus esfuerzos). Sin embargo, si sus objetivos no son críticos para la fase, esta puede terminar sin mayores ceremonias mientras los PJs intentan lograr otras metas, llevando la batalla en una nueva dirección inesperada.

El ejemplo de diagrama de conflicto bélico muestra las fases de una batalla entre el ejército de un alto príncipe alezi y un ejército de cantores en forma de guerra por una gema corazón en las Llanuras Quebradas. Aquí, cada fase resume lo que los ejércitos están tratando de lograr y el papel del grupo en todo ello, así como la manera en que el éxito o el fracaso pueden llevar la batalla a la siguiente fase.

SUCESOS DE BATALLA

Durante una batalla, la acción rodea a los PJs. Los acontecimientos de la batalla, junto con las decisiones de otros personajes, pueden tener un gran impacto sobre los planes del grupo. Para ayudar a representar esto de forma tangible durante el juego, puedes usar los sucesos (ver “Sucesos” en el capítulo 9) tanto para los aspectos positivos de la batalla como los negativos. Un suceso de Complicaciones podría representar el progreso del enemigo en la colocación de puentes a través de un abismo, mientras que un suceso de Oportunidades podría representar el progreso de tus tropas

en la tarea de conseguir una gema corazón que les dé la victoria ese día.

Intenta tener al menos un suceso en marcha en todo momento. Puedes iniciarlos por muchas razones. Quizá las acciones del grupo en una escena anterior desencadenaron la cuenta atrás, tal vez al pedir refuerzos o al ser detectados por una patrulla enemiga que ahora se acerca. Alternativamente, los sucesos podrían representar las maquinaciones de personajes de los que el grupo no es consciente, como un comandante enemigo que ejecuta un plan o una alta tormenta que se acerca inexorablemente al campo de batalla.

ESCENAS EN LA BATALLA

Las propias escenas en sí que tus PJs representan durante cada fase dependen de su papel en el conflicto y de cómo quieren contribuir. Al comienzo de cada fase, asegúrate de que los PJs sean conscientes de cómo está evolucionando la batalla y de cuáles son los nuevos objetivos (o, al menos, tan conscientes como lo serían en el fragor de la batalla). Luego, pregúntales qué quieren hacer en esta nueva fase. Esta elección determina los tipos de escenas que representarás. Estas pueden abarcar casi cualquier cosa, pero ten en cuenta las siguientes escenas:

Exploración. La exploración, el espionaje y otras actividades para realizar reconocimiento pueden recopilar información para los comandantes del ejército. Los PJs podrían descubrir estrategias enemigas, detectar debilidades en fortificaciones o incluso descifrar un mensaje codificado entre enemigos.

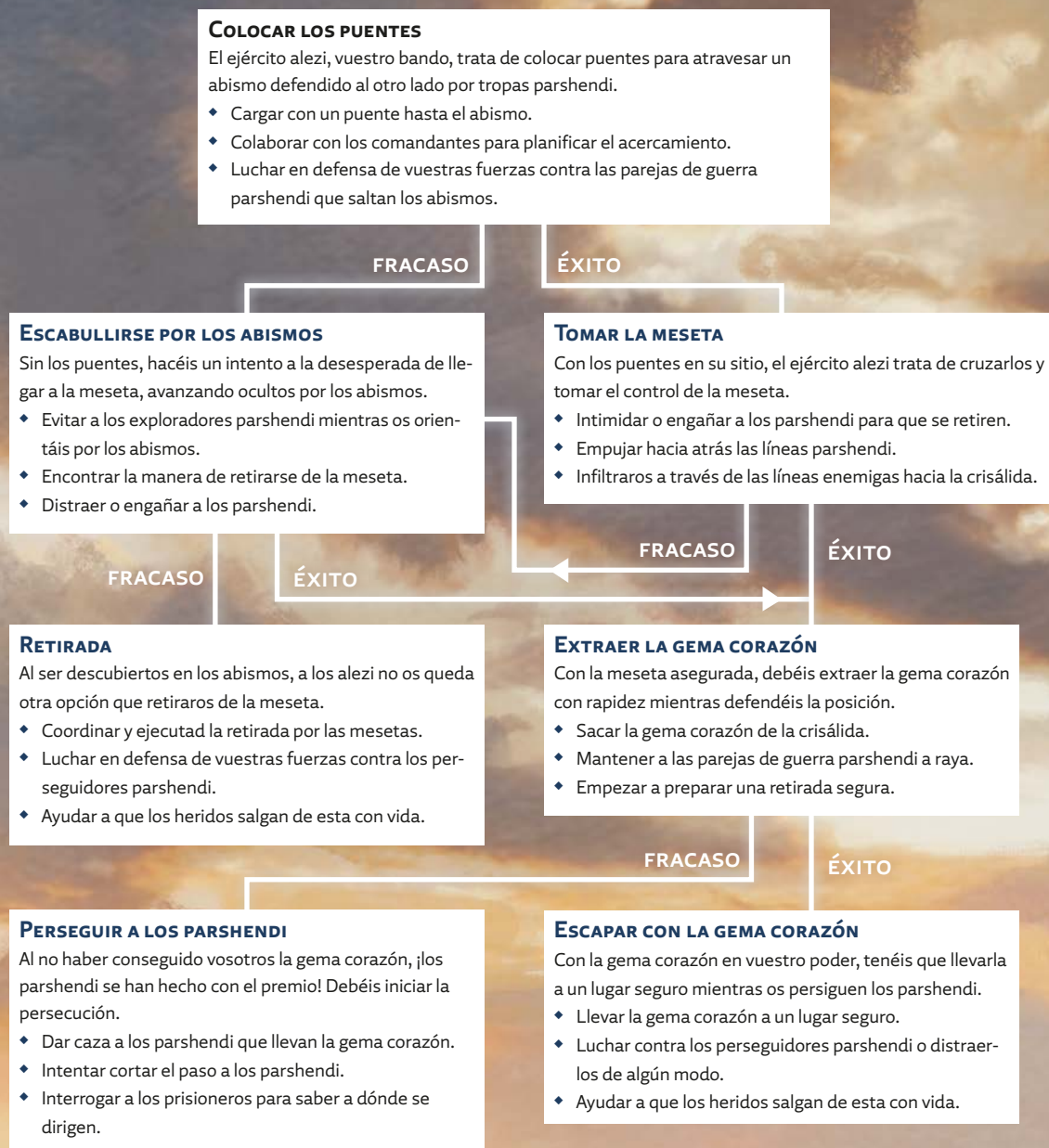
Mando. Los PJs de rango alto podrían estar a cargo de soldados aliados. Estas escenas pueden adoptar la forma de un empeño que se centra en la planificación de estrategias y tácticas, o pueden ser conversaciones para dar órdenes e inspirar a sus soldados.

Conquistar terreno. Gran parte de la guerra se centra en conquistar y mantener terreno o varios objetivos. En las escenas de batalla, puedes reflejar este combate contra combatientes enemigos muchas veces. Consulta la sección “En la refriega”, más adelante, para obtener pautas sobre cómo hacer que estos combates parezcan tener lugar en el caos de una batalla.

Rescate. Incluso si lo que está en juego en la gran batalla está fuera del alcance del grupo, tendrá un gran impacto en las vidas de sus amigos y aliados. Mientras el conflicto general se desarrolla, las escenas clave pueden centrarse en los esfuerzos por correr a través del campo de batalla para salvar a un aliado que está en peligro, o en combatir para protegerlo.

Retirada. Incluso si ya no hay esperanza, los PJs siguen teniendo que ponerse a salvo. Los esfuerzos por huir del oponente o las conversaciones para negociar por su seguridad pueden ser cruciales para la supervivencia del grupo en esta etapa.

DIAGRAMA DE CONFLICTO BÉLICO



¿CÓMO AFECTAN LAS ESCENAS A LA BATALLA?

Según del papel del grupo en la batalla y de cómo afecta su objetivo personal al de la fase actual, el desenlace de una escena individual suele afectar la batalla a nivel global. Si el objetivo del grupo es fundamental para la fase actual, el desenlace de su escena podría decidir cuándo termina la fase y si su bando sale victorioso.

Si, en cambio, los PJs persiguen objetivos independientes de la fase actual (como rescatar a un aliado o dar caza a un rival entre las filas enemigas), el resultado de sus escenas podría tener poco o ningún impacto en la propia batalla

(aunque podría tener un gran impacto en la historia en general). Si quieres reflejar el impacto del grupo en la batalla, incluso cuando no persiguen directamente el objetivo principal, considera añadir sucesos a escenas futuras en función del éxito o el fracaso de sus escenas pasadas. Después de negociar para conseguir asistencia médica en una escena anterior, podría haber un suceso de combate llamado “Cirujanos en camino”. De manera similar, si el grupo fracasa en un empeño y se incendia un edificio, esto puede hacer que todos los combatientes cercanos queden Desorientados debido al humo.

EN LA REFRIEGA

Muchas de las escenas que ocurren durante una batalla más grande (especialmente los combates) tienen lugar entre cientos de otros personajes que luchan por sus vidas. Los PJs deberían sentir constantemente la presencia de este peligroso caos a su alrededor. En lugar de representar y seguir a suficientes personajes individuales para capturar esta sensación, lo cual es muy poco práctico, se recomienda que representes el caos circundante a través de la narrativa. Proporciona al grupo actualizaciones periódicas sobre la batalla que se desarrolla a su alrededor y úsalas para establecer los límites y obstáculos de una escena. En lugar de muros que definen los límites de un combate, los PJs pueden verse limitados por otros grupos de soldados que están demasiado apiñados para pasar de forma segura.

Además de estas herramientas más pasivas, ten en consideración las siguientes herramientas activas para llevar la sensación de la batalla a las escenas:

Oportunidades y Complicaciones. Las Oportunidades y Complicaciones son una herramienta esencial para representar lo que sucede alrededor de los PJs. Durante las grandes batallas, sube la apuesta a menudo y usa las Oportunidades y Complicaciones que se derivan de ello para mostrar los efectos de la batalla. En una guerra, el

impacto de los resultados de los dados de trama debería ser más dramático si cabe. Una Complicación podría hacer que una lluvia de flechas cayera sobre un pelotón de soldados, que un enemigo cercano llegara y se uniera al combate o que un aliado importante fuera alejado a la fuerza por los cuerpos que se mueven por todos lados. Por otra parte, una Oportunidad podría hacer que un frente cercano avanzara, que apareciera un mensajero con noticias de un superior o que un enemigo huyera hacia otra parte del campo de batalla en busca de oponentes más fáciles.

Sucesos. Como ya se ha mencionado en “Sucesos de batalla”, estos son una herramienta poderosa para mostrar el ir y venir a largo plazo de otras partes de la batalla. Por ejemplo, un suceso podría representar un frente que se acerca y amenaza con engullir a los PJs, o podría hacer que un portador de esquirlada aliado acuda al rescate.

Pruebas. Permite que los PJs utilicen creativamente las pruebas de habilidad para interactuar con la batalla circundante. Un personaje puede querer usar Liderazgo para reunir a los PNJs cercanos y que le ayuden, y otro puede querer usar Intimidación para desmoralizar a un frente enemigo y conseguir abrir más espacio. Fomenta dichos usos e invita a los PJs a encontrar nuevas formas de sentir que son importantes en la batalla que los rodea.



DESENLACES DE BATALLA

Siempre llega un momento en el que el resultado de la batalla se vuelve claro. Un bando se está retirando, se rinde o ha sido superado en sus maniobras y decisiones. Cuando la batalla llegue a su fin, asegúrate de que los PJs estén al tanto de cómo acabó la refriega (a menos que exista algún motivo por el que no lo sepan). Después de eso, una oportunidad para un descanso largo o un reposo más prolongado puede ser un buen momento para darles un respiro a los PJs.

MUERTE DE PERSONAJES

En el constante caos de la guerra, la muerte es una parte común de las historias de Roshar. Aunque los personajes obtengan las poderosas propiedades curativas de la luz tormentosa, ciertas amenazas pueden superar sus increíbles capacidades de supervivencia, como se describe en “Daño, lesiones y muerte” en el capítulo 9.

Está bien que ciertas historias terminen con la muerte de un PJ, pero es importante que los jugadores sientan que tienen control sobre lo que le sucede a su personaje. Cuando un PJ llega a 0 de salud, queda Inconsciente y sufre una lesión. Sin embargo, como se describe en el estado Inconsciente, los enemigos generalmente ignorarán a los PJ caídos (a menos que se ajuste a la historia que hagan lo contrario), y el jugador podrá decidir cuándo su PJ vuelve a estar consciente.

Por lo tanto, es probable que un PJ solo muera si se levanta repetidamente varias veces después de caer, en lugar de permanecer Inconsciente. Asegúrate de que el jugador es consciente de que está arriesgando su vida al hacerlo. Morir por una causa (o por cualquier razón que encaja con la historia del personaje) puede crear una conclusión increíblemente satisfactoria para su arco, pero el jugador debe formar parte de la experiencia narrativa.

CÓMO ESTRUCTURAR UNA CAMPAÑA

Una campaña sigue al mismo grupo a lo largo de varias aventuras. Al vincularlas, los jugadores pueden ver cómo sus personajes pasan de ser simples escribas y soldados a Caballeros Radiantes y héroes de Roshar, y finalmente convertirse en aventureros que viajan a mundos de todo el Cosmere. Dependiendo de cómo quieras alinear la historia del grupo en relación con la que se desarrolla en las novelas de *El Archivo de las Tormentas*, una aventura podrá pasar directamente a otra sin interrupciones, o puedes conceder un tiempo de reposo entre arcos narrativos. Cuando esto último suceda, usa las reglas de reposo del capítulo 9 para analizar qué puede hacer cada personaje entre aventuras.

Durante una campaña larga, algunos jugadores podrían interpretar al mismo PJ durante toda la historia, mientras que otros podrían participar solo en una parte. Algunos personajes podrían morir, otros podrían retirarse o abandonar el grupo por otras razones. Si el personaje de un jugador que

está en tu grupo abandona por uno de estos motivos, puedes pedirle que cree un nuevo personaje que coincida con el nivel actual del grupo, como se describe más adelante en “Cómo empezar en niveles superiores”. Sin embargo, durante las campañas largas también es normal que haya jugadores que aparezcan y desaparezcan. Puedes añadir a jugadores nuevos al grupo o que haya “estrellas invitadas” en algunas sesiones.

CÓMO RECOMPENSAR EL PROGRESO

A medida que los personajes jugadores avanzan en la historia, crecen, aprenden y consiguen aliados. Mecánicamente, esto se representa con nuevos niveles (ver “Progreso de los personajes” en el capítulo 1) y la obtención de recompensas (ver “Recompensas” en el capítulo 8). Las reglas principales para ello se encuentran en los capítulos correspondientes, pero esta sección ofrece pautas adicionales sobre cuándo otorgar niveles y recompensas y con qué frecuencia. Como DJ, tienes la responsabilidad de decidir cómo distribuir los niveles y las recompensas, dando forma al ritmo y las sensaciones de tu campaña.

NIVELES

Los niveles representan cómo el grupo va acumulando experiencia mediante sus capacidades a través de la práctica constante. Por lo tanto, los niveles se tendrían que distribuir en intervalos relativamente constantes a lo largo de la campaña.

Es bueno premiar con subidas de nivel en momentos trascendentales y satisfactorios. Elige un momento en el que el grupo haya alcanzado un hito significativo de la historia o haya demostrado un buen uso de las capacidades en situaciones comprometidas. En estas ocasiones, la subida de nivel resultará muy gratificante, ya que los personajes sentirán que se lo han ganado; eso imbuye a ese progreso de significado y propósito.

NIVELES SIMILARES

A menos que haya una razón importante en la historia para que no sea así, se recomienda que todos los PJs del grupo tengan el mismo nivel. No importa que un personaje se pierda algunas sesiones, siempre puede subir de nivel cuando regrese.

FRECUENCIA DE LA SUBIDA DE NIVEL

La frecuencia exacta con la que debes otorgar niveles a los personajes depende de tu campaña e historia. Dado que cada rango de juego representa un tipo diferente de historia y experiencia, es importante que ajustes el ritmo de los niveles de tus personajes para alinear su poder con lo que quieres que logren en la historia. (Consulta “Progreso de los personajes” en el capítulo 1 para saber qué esperar en cada nivel). Si tu historia no está lista todavía para pasar a una escala más épica, probablemente lo más sensato es mantener la progresión del personaje lenta y constante.

Las aventuras publicadas ofrecen recomendaciones sobre el nivel de los personajes y cuándo otorgar niveles adicionales. Sin embargo, cuando dirijas tu propia campaña, considera el arco completo de la historia y hazte las dos preguntas siguientes para establecer tu ritmo:

- ♦ ¿Cuántas sesiones esperas que dure cada parte de la historia?
- ♦ Durante esas partes, ¿qué rango de juego quieres que experimenten los jugadores?

Por ejemplo, si esperas estar alrededor de 4 sesiones con personajes de rango 1 luchando en las Llanuras Quebradas, seguidas de unas 6 sesiones para obtener y desarrollar sus poderes Radiantes, quieres que pasen por dos rangos completos de juego (10 niveles) en aproximadamente 10 sesiones. Esto significa que querrás otorgar alrededor de 1 nivel por sesión.

Por otro lado, si esperas jugar una campaña de mayor duración que requerirá una docena de sesiones antes de que los personajes tengan el potencial de vincularse con los spren, es probable que quieras otorgar un nivel cada 2 o 3 sesiones.

RECOMPENSAS

Si bien los niveles progresan de manera relativamente lineal, las recompensas son una forma dinámica de progreso que puedes otorgar a los jugadores en función de la narrativa y los logros personales de sus personajes. Una recompensa puede ser cualquier cosa poderosa o valiosa que los personajes obtengan al perseguir sus metas. La mayoría de las recompensas se obtienen cuando los personajes logran dichas metas personales, pero también puedes otorgarlas en momentos significativos de la historia que las justifiquen.

El capítulo 8 describe las metas y las recompensas desde la perspectiva de un jugador, pero esta sección proporciona pautas adicionales sobre cómo y cuándo otorgar, hacer progresar y completar las metas.

CÓMO OTORGAR METAS

Cuando un jugador habla contigo para decirte que tiene una idea para una nueva meta para su personaje, colabora para asegurarnos de que es adecuada para la historia, el rango del personaje y el alcance de las metas.

Para la historia, piensa en lo que planeas que los PJs logren en la próxima sesión. ¿Esta meta es alcanzable? ¿Te parece apropiada y está en sintonía con sus otras acciones y motivaciones? Si no es así, intenta ofrecer alternativas que puedan seguir la misma línea, pero que encajen con tus planes.

Por lo que respecta al rango, piensa en una recompensa adecuada y considera en qué rango crees que estarán los PJs cuando se complete la meta. ¿Será apropiada para dicho rango? Si es demasiado poderosa, considera animar al PJ a buscar otra que represente un paso intermedio.

Por último, para el alcance, piensa en cuánto tiempo podría llevarle al personaje lograr la meta. Si ese plazo se extendería mucho más allá de varias sesiones, es buena idea que se divida en metas más pequeñas.

CÓMO HACER PROGRESAR LAS METAS

Asegúrate de revisar las metas de los personajes con cierta regularidad y cerciorarte de que los jugadores tienen suficientes oportunidades para hacerlas avanzar. El final de la sesión es un buen momento para hablar con cada jugador y saber si cree que su personaje ha hecho un progreso significativo en su meta durante dicha sesión. Si es así, es apropiado permitir que marque una casilla de hito. En momentos de grandes logros, incluso puedes otorgar dos casillas si lo consideras apropiado. De esta manera, si los personajes progresan de manera activa, la mayoría de las metas tardan de 2 a 3 sesiones en completarse (o mucho más tiempo si un personaje no está consiguiendo un progreso significativo).

Ten en cuenta que, cuando se trata de la historia, no necesariamente todas las metas se pueden completar rápidamente; una tarea monumental podría llevar mucho más de solo 3 sesiones. En estos casos, puedes otorgar progresos mucho más lentos o, tal y como se describe anteriormente, colaborar con el jugador para reevaluar la meta y dividirla en tareas más manejables.

CÓMO COMPLETAR METAS

Cuando un personaje marca las tres casillas de hito y completa su meta, ¡es hora de otorgarle una recompensa! La mayoría de las metas tienen una recompensa clara y obvia, como “ganar una hoja esquivada en un duelo”. Sin embargo, otras pueden resultar más ambiguas, o la recompensa obvia puede no ser algo a lo que quieres que un PJ tenga acceso por razones narrativas.

Ten en cuenta que la recompensa que otorgas no siempre tiene que ser lo que el personaje quiere. A menudo, resulta apropiado otorgarle a un personaje no lo que quiere, sino lo que necesita; pero, independientemente de lo que quiera, asegúrate de que el jugador esté contento con la recompensa. Por ejemplo, un personaje puede haber sido engañado y no ganar una hoja esquivada debido a un tecnicismo en la tradición alezi, pero puede haber conseguido que un poderoso alto señor sea su patrocinador por haber demostrado honor ante tal afrenta.

CÓMO EMPEZAR EN NIVELES SUPERIORES

No todas las aventuras comienzan con personajes a un nivel de poder bajo. Si la historia que quieres contar empieza con personajes que ya son Radiantes o aventureros de un poder similar, resulta apropiado empezar la campaña en un nivel superior. Estas campañas suelen comenzar al principio de un rango (niveles 6, 11 o 16), pero como DJ, puedes elegir cualquier nivel inicial.

Al empezar una campaña en un nivel superior, proporciona a tus jugadores las siguientes instrucciones para la creación de personajes, que complementan las instrucciones del capítulo 1.

Asegúrate también de informarles de cualquier otra cosa que quieras que tengan sus personajes, como equipo concreto o detalles de su trasfondo. Un personaje de nivel superior suele tener experiencia de sus aventuras pasadas, por lo que puede ser apropiado que introduces diferentes ganchos narrativos o conexiones en función de lo sucedido antes de que comenzara esta historia compartida.

CREACIÓN DE PERSONAJES EN NIVELES SUPERIORES

Estas opciones de creación de personajes solo están disponibles para jugadores con permiso de la DJ, ya que la mayoría de las campañas empiezan en el nivel 1. La DJ puede darte estas instrucciones si quiere que el juego empiece en un nivel superior, si tu personaje anterior murió o si te unes a un grupo existente con personajes de nivel superior (en cuyo caso, la DJ probablemente te pedirá que crees un nuevo personaje del mismo nivel que los otros PJs).

CREA EL PERSONAJE Y SÚBELO DE NIVEL

Para empezar, sigue las instrucciones de creación de personajes como si estuvieses creando un personaje de nivel 1, a continuación, toma las decisiones para cada nivel secuencialmente (asignar atributos, aumentar la salud, etc.).

ELIGE RECOMPENSAS Y OBJETOS

Además de las elecciones habituales en la creación y el progreso, tu personaje de nivel superior habrá adquirido ya ciertos objetos y recompensas por sus acciones y aventuras pasadas. Usa la tabla Recompensas iniciales de nivel superior para determinar cuántos marcos tienes (que puedes usar para comprar objetos), así como cuántas recompensas puedes elegir del capítulo 8.

Colabora con la DJ para elegir tus recompensas. Esto te ayudará a asegurarte de que se adaptan bien a la narrativa de la campaña que está por empezar y, además, la DJ podrá ayudarte a tejer una historia acerca de cómo tu personaje las consiguió.



RECOMPENSAS INICIALES DE NIVEL SUPERIOR

Rango inicial	Marcos	Recompensas			
		Rango 1	Rango 2	Rango 3	Rango 4
Rango 1 (nivel 2 a 5)	200 mc	1	—	—	—
Rango 2 (nivel 6 a 10)	1000 mc	2	1	—	—
Rango 3 (nivel 11 a 15)	2000 mc	2	1	1	—
Rango 4 (nivel 16 o más)	5000 mc	2	1	1	1

PRERREQUISITOS DE RECOMPENSA

Algunos talentos u otros aspectos del progreso del personaje pueden contar con ciertos prerrequisitos relacionados con las recompensas. A medida que progresas en cada nivel del personaje, supón que obtuviste cada recompensa durante el primer nivel de su rango.

Jurar un Ideal Radiante se considera una recompensa, por lo que no puedes elegir talentos Radiantes de rango superior si primero no gastas una recompensa en cada Ideal jurado con anterioridad. Por ejemplo, si estás creando un personaje de rango 3 y quieres jugar con un Vigilante de la Verdad del Tercer Ideal, tienes que gastar tus recompensas de rango 1 y 2 en esos tres Ideales, dejando solo una recompensa de rango 3 que puedes asignar a otra cosa.

Los personajes heroicos que no quieren, o no pueden, vincularse narrativamente con un spren, suelen canalizar su poder mejorando a través de recompensas como equipo, compañeros, patrocinadores y títulos.



CANON Y CONTINUIDAD

Las novelas de *El Archivo de las Tormentas* ofrecen una gran cantidad de información y recursos para que los jugadores de rol los incorporen a sus partidas. Cantores, spren, altas tormentas, luz tormentosa y potenciación son fundamentales para la ambientación de Roshar. Sin embargo, aunque conocer los detalles de las diferentes especies de rocabrote o el saludo típico de una cultura puede contribuir a la ambientación, estos detalles no son esenciales para una buena jugabilidad.

CÓMO EVOCAR ROSHAR

Al jugar a rol en Roshar, a menudo son los pequeños detalles los que tienen el mayor impacto a la hora de sumergirte en ese mundo. Por ejemplo, la DJ y los jugadores pueden interpretar a personajes cantores tarareando ritmos (ver “Ascendencia cantora” en el capítulo 2) cuando necesitan transmitir emociones, describir la flora que se retrae cuando se acerca un personaje y detallar los spren que aparecen alrededor de los personajes.

SPREN

Los spren son casi omnipresentes en Roshar y pueden aparecer en manifestaciones de fuertes emociones o junto a los elementos naturales del mundo. El capítulo 5 detalla a los spren Radiantes, pero la tabla Tipos de spren enumera a los “spren menores” comunes que puedes incluir en tu narrativa.

CONTINUIDAD

Al planificar aventuras, piensa en la era y la cronología específica de tu campaña, y luego usa los sucesos de ese momento para agregar contexto e impulso a lo largo de la campaña. Ten en cuenta los principales cambios para los cantores y sus formas, los Caballeros Radiantes, las fuerzas de Odium, relaciones internacionales, ocupaciones enemigas y ciencia fabrial durante esa línea temporal. Sin embargo, solo porque algo sucedió en las novelas no significa que tenga que suceder en el juego de la misma manera: puedes cambiar el futuro (o incluso la historia de Roshar) para que se adapte a la historia que quiere explorar vuestro grupo.

VUESTRO ROSHAR

Antes de que el grupo empiece a jugar, hablad sobre el grado de respeto con el que cada uno quiere que el juego siga el canon. No tengas reparos en explorar tu propia versión personal de Roshar, lo cual os proporcionará a tu grupo y a ti un potencial infinito para dar forma al futuro de este mundo. Algunos grupos pueden liberarse de la continuidad y permitir que su campaña se desarrolle de maneras inesperadas. Podría ser algo tan radical como reemplazar a los protagonistas de los libros con los personajes jugadores del grupo, o tan sutil como ajustar el momento y los detalles de los sucesos canónicos.

TIPOS DE SPREN

Tipo de spren	Descripción
Spren emocionales	
Agotaspren	Chorros de polvo marrón en el aire.
Alegrespren	Hojas azules que revolotean alrededor de una persona.
Creacionspren	Spren plateados que adoptan la forma de objetos que han visto recientemente.
Dolorspre	Manos nervudas y anaranjadas que agarran desde el suelo.
Expectaspre	Gallardetes rojos que crecen del suelo y revolotean con el viento.
Furiaspre	Un charco rojo que hierve a pies de una persona.
Glorispre	Orbes dorados de luz translúcida que flotan en el aire.
Miedospre	Pegotes violáceos que surgen del suelo y se reúnen alrededor de los pies de una persona.
Vergüenzaspre	Pétalos rojos y blancos que caen lentamente.
Spren de la Naturaleza	
Deteriospre	Se parecen a los percebes y se aferran a todo lo que se deteriora.
Llamaspre	Figuras humanoides bailarinas hechas de luz condensada dentro del fuego.
Lluviaspre	Brillantes velas azules con un ojo donde debería haber la llama.
Putrispre	Pequeños insectos rojos y translúcidos en la carne infectada o podrida.
Vidaspre	Motas verdes que flotan alrededor de la flora.
Vientospre	Cintas de luz que bailan con el viento y pueden cambiar de apariencia.

Aunque este estilo de juego da más libertad a los jugadores, ten en cuenta que podría hacer que tu historia se desviara de los acontecimientos futuros de *El Archivo de las Tormentas*. Dar una nueva forma al futuro puede crear historias fascinantes, pero si no quieres preocuparte por desviarte de las novelas, puedes crear una campaña ambientada en el pasado distante de Roshar durante el ciclo de las Desolaciones. Tu grupo podría estar formado por los héroes más grandes de su generación, interactuando con los Heraldos y marcando el curso de la historia. Si bien habrá menos recursos oficiales para esta era, permite mayor libertad y oportunidades para la creación de un trasfondo imaginativo.

Independientemente de en qué parte de la línea temporal se ambienten tus partidas, asegúrate de que las trivialidades y las correcciones nunca dificulten la jugabilidad. Algunos jugadores pueden encontrar gratificante consultar una wiki en internet para ayudar a juzgar los resultados de una prueba de Saber, mientras que otros pueden preferir improvisar una respuesta y mantener la partida en movimiento. Hablar con todo el mundo de antemano sobre sus preferencias puede ayudar a que el juego funcione sin problemas.

EL ROSHAR DEL CANON

La ambientación predeterminada para las campañas del *Archivo de las Tormentas* abarca las cinco primeras novelas de la serie. El primer libro, *El camino de los reyes*, muestra el estado del mundo cuando la Era de la Soledad llega a su fin. Durante el segundo libro, *Palabras Radiantes*, llega la tormenta eterna y empieza la Verdadera Desolación.

La mayoría de los grupos prefieren jugar integrando en gran medida la historia canónica, lo que permite que el mundo cambie y crezca junto con futuras novelas y novelas cortas. Roshar es un mundo grande y poblado, lo que permite que muchas historias importantes coexistan. También es una época en la que los cambios profundos en la sociedad han sacudido las tradiciones sociales, lo cual facilita una amplia gama de opciones de personaje e interacción cultural.

Quizás vuestros personajes sean miembros de los Caballeros Radiantes refundados, dirigidos por Dalinar o Navani y luchan junto a héroes como Kaladin. Alternativamente, vuestro grupo podría estar operando en las sombras para frustrar a los Sangre Espectral u otra sociedad secreta, o podría ser un grupo de oyentes que se esfuerzan por liberar a otros cantores del control de Odium. Independientemente de que vuestros personajes tengan su base en Urithiru o luchen tras las líneas enemigas en Rall Elorim, la era de la Verdadera Desolación ofrece muchas oportunidades para el heroísmo y la aventura.

Si preparas una campaña canónica, consulta recursos como los que se mencionan en la sección “Próximos pasos” al final de este libro. Si hay algún participante que no ha leído y terminado la serie, no hay problema, siempre y cuando no tengáis problemas con las revelaciones de la trama que puedan surgir. El grupo puede trabajar en conjunto para recordar y aportar detalles durante el juego.

LOS JUGADORES NUEVOS Y EL CANON

Si un jugador no está familiarizado con las novelas puede jugar con un personaje saltamundos o de una parte remota de Roshar, y así conocer el mundo al mismo tiempo que su personaje. Alternativamente, un nuevo jugador puede leer la guía Bienvenidos a Roshar, que se encuentra en la página Web de Devir y proporciona una descripción general muy accesible de lo que una persona típica de la parte oriental de Roshar sabría sobre el mundo.

UN APUNTE SOBRE ESTILOS DE DIRECCIÓN

La DJ puede guiar a los jugadores por el mundo de Roshar como si fuera su guía turística, compartiendo información inmersiva cuando es relevante. O puede pasar por alto los detalles del universo en favor de mantener el entorno más accesible para los recién llegados o hacer avanzar la trama a buen ritmo. Cada DJ es diferente y ambos estilos son válidos. En última instancia, el objetivo es contar una buena historia y crear una gran aventura con amigos alrededor de una mesa.

GUÍA DE SEGURIDAD

Los juegos de rol crean un tipo extraño de magia. Jugamos a simular y experimentar, el estrés se reduce y llegamos a formar parte de algo especial. En este entorno, el concepto de **seguridad** se centra en la comodidad, el reconocimiento y el espacio que comparten quienes están sentados alrededor de la mesa. La mayoría de las personas quieren ser consideradas y colaborativas durante el juego. Las herramientas y los consejos de esta sección se basan en la buena educación y están personalizados para abordar facetas delicadas de las partidas ambientadas en Roshar.

USO DE LAS HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

Cada grupo utilizará las **herramientas de seguridad** de forma distinta. Algunos prefieren herramientas y procesos formales, como llevar a cabo una sesión cero antes de

empezar una campaña, mientras que otros confían más en las conversaciones informales. Las herramientas de esta guía fomentan la comodidad y el equilibrio, pero como todo en este libro, la DJ y los jugadores pueden adaptar estos principios y combinarlos con herramientas adicionales según consideren necesario. Si bien las medidas proactivas ayudan a prevenir problemas, a veces también es necesario intervenir de forma consciente (ver “Comprobaciones”). Es mejor pensar en las herramientas de seguridad como recursos en evolución que continúan ampliándose para satisfacer las necesidades de todas las personas de la mesa.

Si quieres explorar recursos adicionales más allá de los de esta guía, puedes acceder a devir.es/herramientas-seguridad-rol. Allí podrás encontrar la información recopilada por Devir sobre herramientas de seguridad para juegos de rol tanto para jugadores como para directoras de juego.

Un apunte de Brandon

En mis libros, cuento historias sobre mundos tan imperfectos como el nuestro. En El Archivo de las Tormentas hay personajes y sociedades racistas, clasistas, sexistas y xenófobas como una forma de explorar temas de opresión y marginación. Mostrar diferentes perspectivas ya es bastante desafío para el autor de una novela, cuyo trabajo se puede revisar y editar, pero es algo todavía más difícil de manejar en un juego, donde un grupo de amigos improvisa sus diálogos y acciones al momento.

Cuando se trata de hablar de cuestiones difíciles, recomiendo tratar a las demás personas de la mesa con confianza, sensibilidad y comprensión. Escuchar es importante. Un jugador puede querer usar el juego de rol como una ocasión para enfrentarse a temas complicados, mientras que otro ve los juegos precisamente como una oportunidad para tomarse un respiro de dichos temas. Podéis decidir de antemano, como grupo, qué aspectos de la ambientación enfatizar, cuáles tratar con cautela y cuáles no queréis incluir en vuestras campañas. Hablar sobre las preferencias de los jugadores antes de ponerse a jugar puede ayudar a garantizar que todo el mundo tenga una gran experiencia al contar historias en grupo.



LA SESIÓN CERO

A muchos grupos les gusta reunirse antes del inicio de una campaña para planificar juntos. Una **sesión cero** es una sesión de juego preliminar colaborativa en la que todo el mundo puede crear personajes, hablar sobre la ambientación, el tono y las temáticas, y acordar mutuamente las expectativas para el juego. Durante la sesión cero, se recomienda cubrir los siguientes temas:

Expectativas de la campaña. Conversad sobre la ambientación (como la línea temporal elegida y la ubicación de inicio en Roshar), junto con la temática y el tono de vuestra aventura. También podéis hablar sobre lo peli-grosa que es la ambientación, las reglas caseras y, poten-cialmente, cualquier cambio previsto respecto al canon de las novelas. También tendríais que decidir la duración de la campaña: ¿es una campaña continua, larga o corta? Eso ayuda a la mesa a gestionar sus compromisos de tiempo y sus expectativas.

Expectativas de la mesa. Hablad y acordad los protocolos en la mesa y cómo vais a jugar. ¿Con qué frecuencia os reuniréis? ¿Aproximadamente cuánto durarán las sesiones y habrá uno o más descansos para un refrigerio? ¿Se permiten los teléfonos móviles en la mesa o queréis mantener el juego libre de distracciones? ¿Todo el mundo se siente cómodo con el lenguaje inclusivo y las temáticas para adultos, o el juego debería considerarse “apto para todos los públicos”?

Herramientas de seguridad. Si bien una sesión cero es, en sí misma, una herramienta de seguridad, también ofrece la oportunidad de discutir otras herramientas que pueden ayudar a sortear cualquier dificultad que pueda surgir durante el juego. Hablad de temas como líneas y velos, límites, consentimiento y estrategias de resolución de conflictos. Aseguraos también de planificar cómo manejar situaciones en las que alguien vaya en contra de las pautas que la mesa ha acordado. (Las herramientas de seguridad de los juegos de rol en Internet que se indican en “Uso de las herramientas de seguridad” ofrecen asesoramiento).

Orientación durante el juego. Revisad brevemente cómo funciona el juego y analizad las preguntas sobre mecánicas que los jugadores puedan tener. Puede ser útil elaborar tarjetas de reglas u hojas de referencia para poder consultar fácilmente las mecánicas más importantes.

Creación de personajes. Si bien algunos jugadores pueden preferir crear personajes por su cuenta, también es posible discutir entre todos los conceptos de personaje, trasfondos y cómo encajarlos en el grupo y la ambientación.

IDENTIFICACIÓN DE LOS TEMAS DIVERTIDOS (Y LOS QUE NO LO SON)

El objetivo de jugar es divertirse con otras personas, así que si alguien, incluida la DJ, se siente incómodo con un tema, es una señal de que el grupo debería centrarse en otros. Al

inicio de una campaña, la DJ y los jugadores deberían haber decidido qué temáticas genéricas esperar y cuáles evitar durante el juego. La sección que sigue, “Líneas y velos”, puede ayudar a identificar temas que se deben tratar con precaución, y la sección “Temas a tener en cuenta” ofrece más orientación sobre lo que se debe considerar durante las partidas.

¿QUÉ HACEMOS CON EL CANON?

El Archivo de las Tormentas es una manifestación de la imaginación de Brandon Sanderson. Sus personajes e historias viven en las páginas de sus libros. Ahora es vuestro turno. Roshar es el telón de fondo. ¿Qué historias contará vuestro grupo? El canon es algo secundario respecto a la creación de una historia que todos los jugadores puedan disfrutar cómodamente, así que adaptad vuestro Roshar para que se ajuste a esa historia!

Un grupo de jugadores con ideas afines puede divertirse jugando en una copia exacta del entorno de *El Archivo de las Tormentas*, pero aplicar un canon estricto solo es divertido si todo el mundo está de acuerdo. Muchos grupos (especialmente aquellos con jugadores nuevos que no conocen la ambientación) se benefician de un enfoque más relajado; cuando la DJ y los jugadores son libres de tomarse ciertas libertades con la historia, hay posibilidades de que sea más divertido e inmersivo para el grupo.

Por ejemplo, las novelas no se centran en qué lenguajes de signos se conocen en Roshar, pero eso no significa que no existan. En vuestro Roshar, tal vez el lenguaje de signos sea ampliamente conocido, incluso por quienes no dependen de él, lo cual permite que un personaje sordo se comunique fácilmente con las personas que conoce.

RECONOCER LA VERDAD INDIVIDUAL

Los juegos dejan de ser divertidos cuando la identidad o el trauma de alguien se utilizan como chiste. Si alguien expresa incomodidad con un tema o una escena, esto no debería provocar un debate sobre la validez de sus preocupaciones: a la hora de jugar a rol, la confianza es esencial y esta surge de reconocer las verdades de los demás.

Por lo tanto, cuando alguien comparte esa verdad, no hay necesidad de entrometerse ni pedir explicaciones. La DJ y los jugadores ya se ven obligados a enfrentarse y abordar el dolor y el trauma en sus vidas cotidianas, por lo que todos nos merecemos un respiro durante el tiempo que dedicamos a jugar.



La verdad es individual. Tu verdad es lo que ves. ¿Qué otra cosa podría ser? Esa es la verdad de la que puedes hablarme, la verdad que proporciona poder.

LÍNEAS Y VELOS

Cada persona tiene un nivel de comodidad diferente respecto a varios temas. Hablar sobre “líneas” y “velos” puede ayudar a concluir qué temas quiere el grupo que se eviten por completo y a cuáles está bien hacer alusión siempre que se dejen de lado rápidamente. Nadie debería estar obligado a sentirse cómodo con ningún tema en particular; las personas son más importantes que las premisas, y hay muchos otros temas que explorar en el juego. (El concepto de líneas y velos fue introducido en 2004 por el diseñador de juegos Ron Edwards).

LÍNEAS

Los temas con una **línea** están completamente descartados; son líneas que no deben cruzarse. Los temas que alguien ha “marcado con una línea” no deben representarse, describirse, mencionarse o aparecer de ninguna otra manera en el juego. Por ejemplo, un jugador podría decidir que dañar a los animales es una línea. En ese caso, los animales nunca se ven amenazados durante las sesiones y, además, el grupo evita por completo cualquier implicación de que los animales pueden sufrir daños “fuera de cámara”.

VELOS

Los temas con un **velo** ocurren fuera de pantalla, si es que ocurren. Algunos temas velados pueden “fundirse a negro”: se insinúa un suceso próximo, pero luego la cámara imaginaria cambia a una escena diferente. Otros temas velados solo se insinúan en tiempo pasado, tal vez como parte de un trasfondo o un suceso histórico. Los temas que alguien vela no deben tratarse de forma específica, y las escenas que los incluyen nunca deben desarrollarse activamente ni ser centrales para la trama de la campaña.

Por ejemplo, si un jugador decide que el daño a los animales es un velo, se siente cómodo con que la historia insinúe que sucede fuera de pantalla. Sin embargo, el sufrimiento de un animal no debería describirse nunca “en pantalla” y esta temática no debería aparecer en ninguna escena.

LÍNEAS Y VELOS DURANTE EL JUEGO

Incluso cuando un grupo es consciente de las líneas y los velos de los demás, a veces estos temas pueden aparecer por error, o alguien puede incluso darse cuenta, en medio de una escena, de que necesita añadir un nuevo tema a sus líneas o velos. Cuando esto sucede, todo el mundo colabora para cambiar el tema suave y eficientemente y seguir adelante.

DECISIONES DE GRUPO

Cuando vuestro grupo esté decidiendo sobre líneas y velos, o debatiendo temas a tener en cuenta, estará bien eliminar cualquier tema que queráis, incluso aquellos relacionados con *El Archivo de las Tormentas*. Por ejemplo, podéis querer limitar u omitir varias formas de discriminación del Roshar de vuestro grupo. (Cuando lo hagáis, sin embargo, que no sea eliminando personas o sus identidades. En lugar de eso, borrad o cuestionad las ideas y políticas que las dañan).

Si os sirve de ayuda, vuestro grupo puede inspirarse en los sistemas de clasificación de películas (en España el sistema PEGI, con las categorías TP, 7, 12, 16 y 18) para decidir cómo tratar temas como el lenguaje, el romance, el abuso, la sangre y el terror. Por ejemplo, vuestro grupo podría querer que el lenguaje no tenga restricciones, pero que las escenas se mantengan como PEGI-12. Sea cual sea vuestra elección, aseguraos de que todo el mundo está de acuerdo sobre lo que esta clasificación implica para cada tema.

El grupo también podría decidir evitar la discriminación específica en el mundo sobre temas como enfermedades mentales, especismo, xenofobia, esclavitud, castas, roles de género, identidad de género, sexualidad, tono de ojos, neurodiversidad, clasismo y discapacidad.

COMPROBACIONES

Mientras jugáis, prestad atención a cómo se sienten los demás. Si alguien parece incómodo, preguntadle si está bien. Cread oportunidades para que las personas hablen y sean escuchadas.

PAUSAS

Es posible que, en algunos momentos, se presenten situaciones tensas y cargadas de emociones en la partida. Otras veces, tenemos hambre o necesitamos estirar un poco las piernas. Tomaos un descanso de unos minutos para refrescar cuerpo y mente; estos momentos pueden hacer maravillas para la participación del grupo.

INTERVENCIÓN CONSCIENTE

Si notas que alguien se siente incómodo con una situación concreta, abórdala. “Lo siento mucho, olvidé que había una línea ahí. Retrocedamos y enfocaré esto de otra manera”. Una disculpa rápida y sincera ayuda mucho. Cuando otros te recuerdan que un tema está fuera de toda discusión, no hay necesidad de sentir vergüenza, ponerse a la defensiva o enfadarse. Simplemente puedes agradecerles el recordatorio y adaptarte en consecuencia.

Al aprender a resolver conflictos con respeto y colaboración, generas confianza con las personas que te rodean. Si no estás seguro de cómo ajustar una escena de manera apropiada, siempre puedes pedir ayuda. “¿Cómo podemos abordar esto de otra manera?” La resolución creativa de problemas es uno de los pilares más satisfactorios de los juegos de rol, ya sea dentro o fuera de personaje.

CÓMO INCLUIR LA MARGINACIÓN DE MANERA RESPONSABLE

La discriminación es un tema importante en Roshar. Algunos jugadores pueden querer dejarlo de lado para que su experiencia sea más divertida, mientras que otros pueden querer adentrarse en ello. Usa las siguientes pautas a la hora de deconstruir la marginación en el juego.

DESIGNAR UN ESPACIO

En los libros de *El Archivo de las Tormentas*, a menudo empezamos presenciando el prejuicio desde la perspectiva de la persona a la que va dirigido. Esto aleja la prioridad y el poder del perpetrador. Es posible que el personaje no se defienda abiertamente, pero tomarse un momento para compartir sus procesos mentales y experiencias es igual de potente. Reconoce y denuncia el daño causado intencionalmente, asignándole un espacio en la narrativa para analizarlo.

Si todos los jugadores están de acuerdo en explorar algunos aspectos del prejuicio contra los personajes jugadores, baraja la opción de hacer lo siguiente:

Pide el consentimiento. Antes de que un PJ sea marginado, la DJ o el jugador que actúa como “perpetrador” puede consultar con el jugador objetivo para asegurarse de que es consciente de ello y se siente cómodo con la dirección de la escena que está a punto de tener lugar.

Cambia el punto de vista. Cuando un PJ es herido o discriminado por un PNJ (u otro PJ), no centres al personaje que está haciendo daño en la escena. En cambio, dale al jugador del personaje marginado más tiempo para mostrar a su personaje experimentando y reaccionando a lo que se dice o se hace.

Apoyaos mutuamente. Después de una escena particularmente tensa, es útil que la DJ y los jugadores expresen su apoyo al personaje marginado (ya sea dentro o fuera de personaje).

Estos tres enfoques evitan pasar por alto (y, por lo tanto, normalizar) el discurso del odio, los agravios y otros comportamientos dañinos. (Los agravios de la vida real nunca son apropiados en el juego).

CUIDADO CON LA MARGINACIÓN DENTRO DEL GRUPO

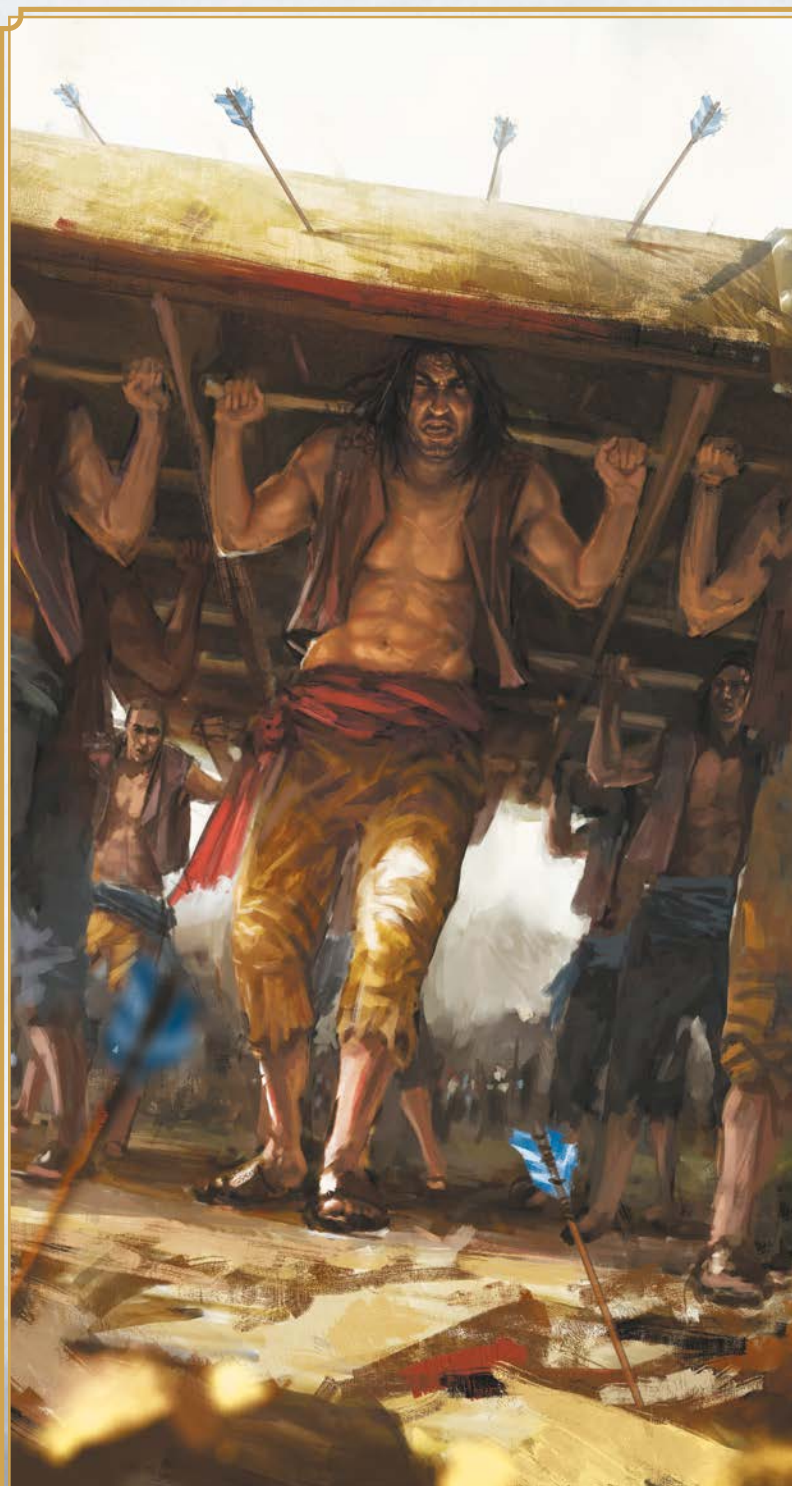
En general, no es buena idea que los personajes se marginen entre sí en función de identidades que sufren esa misma persecución en la vida real (especialmente si los jugadores no comparten esas mismas identidades). Si un grupo siente unánimemente que este tipo de conflicto interno es necesario para las historias que quiere contar, proceded con cautela y discutid de antemano cualquier marginación que pueda ocurrir entre personajes. Las comprobaciones regulares son clave para evitar que los conflictos del juego se filtren en los conflictos de la vida real.

TEMAS A TENER EN CUENTA

Al hablar sobre la seguridad del grupo, ten en cuenta los siguientes temas generales y específicos de la ambientación.

ESCLAVITUD

La esclavitud de cantores y humanos es común en muchas naciones de Roshar. Algunas, como Kharbranth, están en contra de la esclavitud humana, pero no protegen el derecho a la libertad de los cantores. Cuando los cantores están en lo que ellos llaman forma esclava, solo son obedientes y dóciles como mecanismo de supervivencia. La esclavitud no es agradable ni está bien para ellos, como no es agradable ni está bien para nadie.



ENFERMEDADES MENTALES

Las novelas de *El Archivo de las Tormentas* presentan muchos personajes con enfermedades mentales. Muchos de estos desafíos se exploran a medida que los personajes se convierten en Caballeros Radiantes, pero esto no tiene nada que ver con la enfermedad mental en sí. Más bien, el vínculo Nahel y el viaje de un Radiante se centran en el crecimiento personal en todas las áreas. La necesidad de introspección y cambio es innata en todos nosotros, y esta necesidad puede provenir de varios aspectos de quiénes somos, y no necesita tener su raíz en una enfermedad mental.

También vale la pena señalar que las enfermedades mentales son temas sensibles y vulnerables, y nunca deben ludificarse con fines de entretenimiento. Si quieres crear un personaje con una enfermedad mental específica, investiga y consulta con el grupo si es seguro explorar este tema en tu mesa. Concéntrate en la realidad de vivir con esa enfermedad mental, no en los estereotipos asociados con ella. ¿Tu personaje necesita esta enfermedad mental para contar la historia que quieres contar? ¿O se puede contar de otra manera? Si decides continuar, hazlo con respeto, sinceridad y empatía.

ESPECISMO Y CANTORES

Los cantores son el pueblo indígena de Roshar. A manos de los humanos, se han enfrentado a todo, desde el desprecio hasta la esclavitud y el genocidio. Hay que prestar especial atención a sus experiencias.

¿Los jugadores de personajes cantores quieren restar importancia a la marginación de sus personajes o convertirla en un tema principal y deconstruirla activamente durante el juego? (Consulta “Cómo incluir la marginación de manera responsable”). ¿El maltrato a los cantores parece demasiado importante o personal para que los jugadores lo incluyan? Sea como sea, al hablar de una partida fuera de personaje, la DJ y los jugadores siempre deben brindarles a los cantores el respeto, la empatía y la consideración que se les brinda a los humanos.

DISCRIMINACIÓN BASADA EN EL TONO DE LOS OJOS

El espectro de colores de ojos de los humanos en Roshar es diferente al nuestro. Tanto los “ojos oscuros” como los “ojos claros” pueden tener ojos en tonos violeta, azul, verde, amarillo, gris y marrón. Si bien los personajes del mundo pueden describirlos como diferencias de color, se representan con mayor precisión como diferencias de tono. Por ejemplo, los ojos verdes de Szeth son “oscuros” y los ojos marrones de Amaram son “claros”. Evita las suposiciones de que los ojos claros siempre tienen los ojos azules, verdes o grises, o que los ojos oscuros solo pueden tener los ojos marrones o negros. Hacerlo ayuda a mitigar el contagio del racismo en el mundo real y evitar suposiciones sobre rasgos físicos basados en la raza.

ROLES DE GÉNERO

El vorinismo es una de las muchas ideologías que imponen roles de género estrictos a sus seguidores. ¿Vuestro juego incluirá detalles como el analfabetismo de los hombres, la ocultación de las manos seguras de las mujeres, etc.? En vuestro Roshar, ¿ser un fervoroso es la única manera de que los personajes que no se conforman con su género eviten la persecución social? ¿Qué pasa con las expectativas de género basadas en otras organizaciones y culturas?

IDENTIDAD DE GÉNERO

Absorber luz tormentosa a lo largo del tiempo puede cambiar pasivamente el cuerpo de un Radiante para reflejar unas características sexuales diferentes a las que se le asignaron al nacer, como se explica en la barra lateral “Unirte con tu yo espiritual” en el capítulo 5. Para los personajes no Radiantes, ¿qué hacen cuando sus géneros asignados no reflejan quiénes son?

DISCRIMINACIÓN POR CASTA Y CLASISMO

Las naciones vorin como Jah Keved y Alezkar asignan una posición social en función del color de ojos, y existen muchos otros ejemplos de discriminación por castas y clasismo en todo Roshar. ¿Cómo de frecuentes serán estos temas en vuestro juego?

SEXUALIDAD

Muchas culturas en Roshar solo reconocen las relaciones heterosexuales y monógamas. Pero en vuestro Roshar, puede que no haya implicaciones sociales por ser abierto sobre la sexualidad de tu personaje, incluyendo qué géneros le atraen y cómo experimenta la atracción romántica y sexual (si es que la experimenta). Esto solo debe ser una fuente de tensión si vuestro grupo quiere que lo sea.

Los cantores, humanos y spren pueden experimentar atracción fuera de su especie. Si exploráis esto, poned esmero en reconocer la dinámica de poder y evitad exotizar o fetichizar las relaciones entre especies.

ASEXUALIDAD

Todas las poblaciones de Roshar, independientemente de su especie y cultura, incluyen un espectro de personas asexuales. La cultura herdaziana cuenta con una larga tradición de valorar a las personas que no están interesadas en el sexo o en tener descendencia. No se espera que los cantores muestren ningún interés en el sexo, excepto cuando están en forma carnal.

DISCAPACIDAD

Los jugadores con personajes discapacitados tienen el poder de controlar la narrativa de su propio personaje, y depende totalmente de ellos qué limitaciones adicionales experimentan.

Si un jugador quiere, puede colaborar con la DJ para determinar una implicación mecánica razonable, si la hay, para una discapacidad; esto puede suceder durante la creación

del personaje o después de una sesión en la que su personaje ha quedado discapacitado. O un jugador puede querer que su personaje no tenga trabas y viva un mundo que sea totalmente adaptable y accesible para una amplia gama de cuerpos con distintas capacidades.

ABUSO

El abuso puede extenderse mucho más allá de los estereotipos del abuso puramente físico. ¿Hay situaciones en las que la violencia, el abuso verbal, los desequilibrios de poder y los comportamientos emocionalmente manipuladores deben omitirse o encubrirse, como contra niños, entre miembros de una misma familia o entre otros grupos vulnerables?

SANGRE Y TERROR

Ver sangre en la vida real puede ser extremadamente traumático. Las escenas sangrientas pueden desencadenar recuerdos del mundo real o invocar imágenes y pensamientos intrusivos. ¿Con qué nivel de contenido sangriento se siente cómodo todo el mundo? Por ejemplo, vuestro grupo puede acordar no ir más allá de menciones de sangre y cadáveres intactos. Como con todos los demás temas, las líneas y los velos en torno a las escenas sangrientas deben tomarse en serio. De manera similar, considera qué otros aspectos del terror son o no propicios para un juego divertido para el grupo.

PALABROTAS

¿Las edades o preferencias de los jugadores requieren un lenguaje suave, o todos se sienten cómodos con las palabrotas? ¿Las frases del mundo como “¡Tormentas!” y “¡Oh, por el amor de Yaezir!” se consideran malsonantes?

INTIMIDAD Y CONSENTIMIENTO

Las consideraciones y precauciones especiales están justificadas al incluir escenas de intimidad en el juego. Cuídate de avisar con antelación, discutir los límites y cuándo “hacer un fundido a negro”, y realizar comprobaciones frecuentes durante el juego para asegurarte de que todo el mundo se siente cómodo. Ante la más mínima señal de incomodidad en cualquier jugador, finaliza la escena y sigue adelante.

La DJ y los jugadores nunca deben permitir que sus personajes toquen íntimamente a otro personaje sin el consentimiento claro y entusiasta de este último. Algunos jugadores pueden encontrar incómodas las escenas coquetas, románticas o sexualmente sugerentes, y pueden solicitar que se velen u omitan por completo. (También es importante tener en cuenta que la atracción y el consentimiento entre personajes no implican atracción ni consentimiento entre jugadores).

Los límites en torno al contenido sexual deben aplicarse de manera universal, independientemente del género de los personajes involucrados. Si bien la comodidad de cada jugador es primordial, nunca justifica dobles raseros para líneas y velos en torno a la intimidad.

INTERSECCIONALIDAD

Al considerar la marginación y la opresión, es importante pensar en la interseccionalidad. Experimentar múltiples formas de discriminación tiene un efecto acumulativo en la vida de una persona, afectándola de maneras mucho más complejas que la suma de sus partes. Esta experiencia influye en la identidad tanto del jugador como del personaje, cambiando potencialmente la forma en que puede interactuar cómodamente con la sociedad de Roshar y el juego en general.

REPRESENTACIÓN DE UN MUNDO CAMBIANTE

Durante la era de la Verdadera Desolación, las sociedades de Roshar se enfrentan a una gran agitación. Solo en Alezkar, la reina Jasnah ha abolido la esclavitud, los recién fundados Caballeros Radiantes han derribado los rígidos roles de género y la sociedad se está alejando del sistema de castas de “ojos claros” y “ojos oscuros”.

Al elegir cuánta marginación incluir en vuestro juego, tened en cuenta que durante la guerra total de la Verdadera Desolación hay muchas razones en el mundo por las que los PNJs no hace falta que se centren en la ascendencia, el género, la sexualidad, etc. de un personaje individual. Las ideologías discriminatorias no desaparecen de la noche a la mañana ni dejan de causar daño, pero pueden volverse menos pronunciadas a medida que muchos se unen en pos de un objetivo común.



LA SILLALIBRE
DE RYSN

AL LEER ESTE LIBRO, HAS DADO EL PRIMER PASO DE TU viaje por *El Archivo de las Tormentas*. Puede que algunos lectores os contentéis con dejar que la historia continúe en vuestra imaginación, reforzados por una comprensión más profunda de este amado mundo de fantasía. Otros quizá os sintáis inspirados para crear personajes y soñar con trasfondos complejos independientemente de si os unís o no a una partida.

Para aquellos que queráis dar el siguiente paso en el JdR del Cosmere, os espera un mundo lleno de aventuras. ¡Podéis continuar vuestro viaje buscando a otros jugadores que se unan a la diversión!

REÚNE A TU GRUPO

El JdR del Cosmere ha sido diseñado para que sea accesible a un amplio abanico de personas, incluso aquellas que no estén familiarizadas con las novelas de *El Archivo de las Tormentas*. La mayoría de los grupos incluirán jugadores que experimentan Roshar por primera vez. Al reclutar a dichos jugadores, puedes presentarlo como “un mundo de fantasía épica con un sistema mágico único en el que los Ideales de un personaje desbloquean habilidades poderosas”. Los nuevos jugadores también pueden sentirse intrigados por el hecho de que los personajes obtienen poderes al formar vínculos con uno seres parecidos a espíritus llamados “spren”. También puedes involucrar a los jugadores explicándoles que este juego de rol forma parte de un Cosmere más amplio, un universo donde cada mundo tiene su propia historia, cultura y sistema de magia.

JUGADORES VETERANOS

Para los aficionados a otros juegos de rol, el JdR del Cosmere ofrece un equilibrio entre reglas tradicionales e innovación narrativa. La mecánica básica de las pruebas de habilidad basadas en d20 resultará familiar a la mayoría de los jugadores, mientras que otras características (camino flexibles, el dado de trama y el orden del combate) pueden resultar novedosas. Independientemente de que un jugador potencial quiera explorar dungeons o improvisar con los personajes, el JdR del Cosmere puede adaptarse a diferentes preferencias y estilos de juego.

JUGADORES NOVATOS

Este juego también se ha diseñado para los aficionados de *El Archivo de las Tormentas* que no están familiarizados con los juegos de rol. Si este es tu primer juego de rol, considera comenzar con la aventura de nivel 1 *Puente nueve*, que presenta diferentes conceptos de juego en cada escena. Cuando hayas

jugado esa aventura, tu grupo debería tener un buen conocimiento del sistema. Después de un par de sesiones más, deberías estar lo suficientemente familiarizado con las reglas básicas para entender mecánicas de nivel superior como la que están relacionadas con las armaduras esquivadas y la potenciación.

¡ÚNELOS!

Cuando hayas encontrado a tus jugadores, es hora de planificar vuestra primera partida. Para empezar, dedicad tiempo a una “sesión cero” para asegurarnos de que todo el mundo está en sintonía respecto al contenido, el tono y las herramientas de seguridad del juego, como se explica en el capítulo 13 (si bien lo óptimo es una sesión presencial, este tipo de discusión también puede realizarse por correo electrónico o mensajería). Si los jugadores son nuevos en los juegos de rol, una sesión cero también puede ser un buen momento para ayudar a dichos jugadores a crear sus personajes. Reserva al menos una hora para esa sesión.

Para prepararos, aseguraos de estar familiarizados con las reglas. Visita la página Web de Devir para descargar hojas de referencia rápida para los jugadores. Si vais a jugar con mapas de batalla, prepara las miniaturas o fichas y los mapas impresos o una pizarra de borrado en seco. Buscad un lugar cómodo para jugar y reuniros.

Cuando todo el mundo esté listo para jugar, ¡es hora de vuestra primera sesión de juego completa! Podéis reuniros en persona, a través de videoconferencia o usando un tablero virtual. Para la primera sesión, es una buena idea reservar un par de horas (o más) y controlar el tiempo. El papel de la DJ es mantener la acción en movimiento y asegurarse de que cada jugador tenga la posibilidad de contribuir. No esperéis que vuestra primera sesión sea perfecta, pero mientras todo el mundo mantenga el interés, ¡debería ser una experiencia memorable!

LECTURAS Y RECURSOS ADICIONALES

Además de este manual, puedes encontrar muchos recursos para enriquecer tu experiencia rolera. Las novelas y novelas cortas de *El Archivo de las Tormentas* no son de lectura obligatoria, pero pueden añadir profundidad y emoción a tu comprensión del mundo.

Leer la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* es una excelente manera de sumergirse en Roshar, tanto para la DJ como para los jugadores. Si bien los perfiles de adversarios que hay al final de ese libro contienen información de juego



que los jugadores no deberían leer, cualquiera que participe en una partida podrá beneficiarse de los datos que se incluyen acerca de la ambientación. Para los jugadores que tengan la intención de leer las novelas y no lo hayan hecho, hay que en cuenta que la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* contiene muchas revelaciones de las primeras cinco novelas.

Cuando se trata de buscar información específica sobre la marcha, no conocemos un recurso mejor que la web *cosmere.es/wiki*, mantenida por los fans de Brandon Sanderson y una excelente herramienta para encontrar detalles específicos sobre cualquier ubicación, individuo o elemento de Roshar y más allá. Los miembros de 17th Shard nos ofrecieron consejos cruciales y su pericia en el saber de este universo durante la creación del juego, y la Coppermind es un recurso valiosísimo para cualquiera que quiera saber más sobre las obras de Brandon Sanderson. Para la traducción hemos contado con la inestimable ayuda de Nova, la editorial que publica los libros de Sanderson en castellano, y de su traductor, Manu Viciano, así como de la colaboración de los fans de *cosmere.es*.

Finalmente, este es un juego de rol vivo que seguirá creciendo con nuevos recursos. Visita www.devir.es para encontrar información, suplementos digitales y otros productos a tu disposición.

MÁS ALLÁ DEL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS

El mundo de Roshar, azotado por el viento y desgarrado por la guerra, podría proporcionar material suficiente para albergar años de aventuras en múltiples campañas. Sin embargo, Roshar es solo un mundo en un universo lleno de magia, conflicto y narración impulsada por los personajes.

El *Manual del Archivo de las Tormentas* forma parte del JdR del Cosmere. A medida que este sistema se expanda, crecerá para abarcar las aventuras de los *Nacidos de la bruma* en Scadrial, la intriga en la ciudad de Luzdeplata en el Reino Cognitivo y otros mundos con sus propios sistemas de magia únicos. Todo en del JdR del Cosmere está escrito para que sea compatible. Un grupo de saltamundos podría incluir un Radiante, un artífabriano, un nacidoble y un maestro de arena... y sus aventuras podrían llevarlos por todo el Cosmere.

Roshar, un mundo endurecido por milenios de guerra, está a punto de verse envuelto en un conflicto a nivel universal. ¿Quiénes son los héroes cuando los campeones de diferentes mundos chocan? ¿Quién saldrá victorioso? En el JdR del Cosmere, esa historia se convierte en vuestra historia, y siempre quedan secretos, así que visita www.devir.es para continuar tu viaje!

COMPAÑEROS ANIMALES

A LO LARGO DE TUS AVENTURAS POR ROSHAR, TU PERSONAJE jugador puede encontrarse con muchas formas de fauna, desde tan pequeñas como los cremlinos hasta megafauna como los grancaparazones (incluido el infame abismoide). Incluso podrías hacerte amigo de algunos de ellos.

CÓMO USAR COMPAÑEROS ANIMALES

Cuando completas una meta, la DJ puede recompensarte con un compañero animal; esta recompensa te permite entablar amistad con un animal concreto y entrenarlo. Contar con este tipo de compañero permite cumplir con los prerequisites para el talento Vínculo animal del camino de Cazador.

La sección siguiente presenta conjuntos de características de compañero para algunos de los animales más comunes de Roshar, organizados por rango. Después de los conjuntos, puedes encontrar pautas para modificarlos y que representen a otros animales. Finalmente, este apéndice incluye un perfil especial para una criatura muy singular: el larkin.

CÓMO INTERPRETAR UN CONJUNTO DE CARACTERÍSTICAS

Los compañeros animales siguen las reglas de “Cómo usar los adversarios” del capítulo 13. Al igual que otros conjuntos de características, tu compañero también puede usar las acciones, acciones gratuitas y reacciones del capítulo 10; por ejemplo, para su movimiento, usan la acción Moverse.

COMPORTAMIENTO DE TU COMPAÑERO

Al igual que con otros PNJs, un compañero animal está controlado por la DJ, a menos que un efecto (como el talento Vínculo animal del Cazador) te otorgue cierta capacidad para dictar sus acciones. Sin embargo, tu compañero animal generalmente actúa en tu mejor interés y de la manera que tu personaje lo solicita, aunque no puede ir en contra de sus propios instintos.

QUEDAR A 0 DE SALUD

Cuando la salud de tu compañero animal baja a 0, queda Inconsciente como un PJ. Sin embargo, a diferencia de un PJ, no puede recuperar la conciencia voluntariamente, sino solo recuperando al menos 1 punto de salud de otra fuente o tirando un dado de recuperación durante un descanso corto.

Si tu compañero queda inconsciente en un lugar donde no es seguro tratar de recuperarlo, la DJ decidirá qué le sucede; dependiendo de las circunstancias, podría perderse de forma permanente.

CONJUNTOS DE CARACTERÍSTICAS DE COMPAÑEROS ANIMALES

Los siguientes conjuntos de características están disponibles como recompensas de compañeros animales. *La Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* incluye otros que también puedes usar como compañeros con el permiso de la DJ; consulta “Cómo personalizar los conjuntos de características” para conocer más detalles sobre cómo hacerlo.

COMPAÑEROS DE RANGO 1

Los compañeros siguientes están recomendados para personajes de rango 1.

ANGUILA AÉREA

Secuaz de rango 1 – Animal Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	0	11	1	3	13	0

Salud: 12 (9 a 15)

Concentración: 3

Investidura: 0

Movimiento: 3 m, volar 9 m, nadar 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +4, Sigilo +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. La anguila aérea obtiene una ventaja en pruebas basadas en la vista que no sean ataques.

Secuaz. La anguila aérea es derrotada inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Resbaladiza. La anguila aérea no provoca Acometidas reactivas mientras nada

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración y si el objetivo es Mediano o menor, la anguila aérea puede gastar 1 punto de concentración para envolverse en el cuerpo del objetivo. Si lo hace, este queda Retenido, la anguila aérea se aferra al objetivo y no puede usar su Mordisco contra otro objetivo hasta que suelta al actual. Como ►, el objetivo Retenido o un personaje situado a 1,5 metros o menos de la anguila aérea puede hacer una prueba de Atletismo CD 12 para obligarla a soltar al objetivo si la supera.

►► **Bomba en picado.** La anguila aérea se desplaza volando hasta 18 metros en dirección a un objetivo que puede sentir en tierra y luego usa su Mordisco contra él. Este ataque obtiene una ventaja. Después de usar esta acción, no puede volver a volar hasta el final de la escena.

CHULL

Rival de rango 1– Animal Grande

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
4	14	0	0	11	1	3	13	0

Salud: 30 (23 a 37) Concentración: 3 Inestidura: 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 3 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Bestia de carga. La capacidad de carga del chull es de 750 kg.

Avance lento. El chull solo puede usar una acción de Moverse por turno.

ACCIONES

► **Acometida: Pinza.** Ataque +4, cercanía 3 m, un objetivo.

Rasguño: 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

►► **Retraerse.** El chull retrae la cabeza y las patas para defenderse hasta el inicio de su siguiente turno. Mientras está retraído, su valor de desvío aumenta a 6 y puede usar la acción Prevenirse como si estuviera a cubierto. Al inicio de sus turnos, puede gastar 1 punto de concentración para mantener este efecto durante una ronda adicional.

SABUESO-HACHA

Secuaz de rango 1 – Animal Pequeño

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	0	10	0	3	13	0

Salud: 12 (9 a 15) Concentración: 2 Inestidura: 0

Movimiento: 12 m

Sentidos: 12 m (olfato)

Habilidades físicas: Agilidad +4, Atletismo +4, Sigilo +3

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. El sabueso-hacha obtiene una ventaja en las pruebas que no son de ataque y que se basan en el olfato.

Secuaz. El sabueso-hacha es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

ACCIONES

► **Acometida: Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración y si el objetivo es Mediano o de menor tamaño, el sabueso-hacha puede gastar 1 punto de concentración para derribar al objetivo dejándole Tumbado, y luego moverse hasta 3 metros arrastrándolo.

► **Instintos de manada.** Mientras está a 1,5 metros o menos de un aliado, el sabueso-hacha puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

➡ **A la caza.** Después de que un enemigo situado a 9 metros o menos quede Tumbado, el sabueso-hacha se moverá hasta 4,5 metros en su dirección.

El poderoso chull es la bestia de carga más omnipresente de Roshar.



Visión

Rival de rango 1– Animal Pequeño

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	1	11	0	3	14	1

Salud: 10 (8 a 12) **Concentración:** 2 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 12 m (olfato)

Habilidades físicas: Agilidad +4, Hurto +5, Sigilo +5

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos aumentados. El visón obtiene una ventaja en pruebas que no son ataques y que se basan en el olfato.

Furtivo. Moverse a hurtadillas no hace que el visón quede Ralentizado.

Ágil. El visón se puede mover a través de espacios ocupados por enemigos y puede terminar su movimiento en el espacio de un personaje dispuesto. Mientras ocupa ese mismo espacio, el visón no puede sufrir rasguños y los ataques en su contra sufren una desventaja.

ACCIONES

► **Acometida: Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración.

► **Hurto.** El visón realiza una prueba de Hurto contra la Defensa física de un personaje situado a 1,5 metros o menos. Si la supera, se apropia en secreto de un objeto del personaje que pesa menos de 2,5 kg y que no está sujetando ni lleva puesto. Si fracasa, no lo consigue y el objetivo se dará cuenta del intento de hurto a menos que el visón gaste 1 Oportunidad o 1 punto de concentración para evitarlo.

COMPAÑERO DE RANGO 2

El compañero siguiente está recomendado para personajes de rango 2.

CABALLO

Rival de rango 2 – Animal Grande

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	17	4	0	11	1	3	14	1

Salud: 25 (19 a 31) **Concentración:** 3 **Investidura:** 0

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Atletismo +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Bestia de carga. La capacidad de carga del caballo es de 250 kg.

ACCIONES

► **Acometida: Cascos.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) por golpe.

► **Coz.** Ataque +6, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por golpe. *Impacto:* 9 (1d8 + 6) por golpe y, si el objetivo es Mediano o de menor tamaño, se ve desplazado 3 metros hacia atrás.

► **Carga (Cuesta 1 punto de concentración).** El caballo se mueve hasta su valor de movimiento en línea recta sin provocar Acometidas reactivas. Durante este desplazamiento puede cruzar el espacio de enemigos Medianos o de menor tamaño, pasándoles por encima. Los enemigos de los espacios que ha cruzado deben superar una prueba de Atletismo CD 15 o quedan Tumbados y sufren 7 (2d6) de daño por golpe.

ANGUILA AÉREA



CÓMO PERSONALIZAR LOS CONJUNTOS DE CARACTERÍSTICAS

Los perfiles de animales presentados en las secciones anteriores y en la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* son solo una pequeña muestra de criaturas icónicas de la rica ecología de Roshar. Si quieres representar a otras bestias en tus aventuras, puedes modificar un conjunto de características ya existente de este capítulo o de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* con el permiso de la DJ.

Para ello, cambia el nombre del conjunto de características por el del animal que quieras representar y luego colabora con la DJ para añadir nuevas habilidades, rasgos y capacidades, o para reemplazar los existentes y dar forma a características que se adapten bien al mismo.

Asegúrate de eliminar cualquier característica que no se adapte adecuadamente. Como regla general, por cada habilidad, rasgo beneficioso o acción personalizada que agregues al conjunto de características de tu compañero, debes eliminar o reducir una existente. A menos que la DJ indique lo contrario, el conjunto de características modificado debe tener un poder aproximado a cómo era antes de los cambios. Además, si tu compañero animal usa un conjunto de características de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*, elimina cualquier sección de Oportunidades y Complicaciones, puesto que no se aplica a los compañeros.

EJEMPLOS DE PERSONALIZACIÓN

Las siguientes secciones sugieren rasgos y acciones que puedes aplicar a tu compañero animal, seguidas de ejemplos de cómo puedes adaptar conjuntos de características específicos para representar a otro animal.

EJEMPLOS DE RASGOS

Los siguientes rasgos pueden ayudar a representar diversas especies de fauna de Roshar. Algunos ofrecen varias opciones entre las que elegir. Además, puedes añadirlos más de una vez, eligiendo un efecto diferente cada vez. Por ejemplo, puedes elegir los rasgos Acuático y Trepador, que afectan a tu compañero cuando nada y cuando trepa. Estos rasgos están pensados como guía y no abarcan todas las opciones, así que no dudes en colaborar con la DJ para crear otros nuevos.

Acuático/Trepador/Furtivo/Vivaz (elige uno). Nadar/trepar/escabullirse/terreno difícil (elige uno) no hace que el animal quede Ralentizado.

Ágil. El animal se puede mover a través de espacios ocupados por enemigos y terminar su movimiento en el espacio que un personaje dispuesto. Mientras ocupa el mismo espacio que otro personaje, no puede sufrir rasguños y los ataques en su contra sufren una desventaja.

Caparazón. Aumenta el valor de desvío del animal en +2.

Corpulento. Aumenta la salud del animal en 10.

Escurridizo. El animal se considera de un tamaño menor cuando se estruja por espacios más pequeños.

Evasivo/Volador nato/Resbaladizo (elige uno). El animal no activa Acometidas reactivas mientras se mueve/vuela/nada (elige uno).

Hábil. El animal obtiene un grado de habilidad adicional en una habilidad de tu elección. Aumenta a dos grados adicionales cuando alcanzas el rango 2 y a tres cuando alcanzas el rango 3.

Salto. El animal puede saltar el doble de lo normal sin realizar una prueba.

Sentidos mejorados. El animal obtiene una ventaja en pruebas que se basan en su sentido principal y no son de ataque.

Veloz. Aumenta uno o más valores de movimiento del animal en 3 metros.

Vuelo. Otorga un valor de vuelo de 9 metros al animal.

EJEMPLOS DE ACCIONES

Si quieres ajustar las acciones de un conjunto para que se adapten mejor a un animal distinto, lo más sencillo es cambiar el nombre de la acción o su tipo de daño. Para cambios más significativos, considera las siguientes ideas:

Ataque poderoso. Aumenta la magnitud de los dados de daño de un ataque (por ejemplo, de d4 a d6).

Ataque venenoso. Añade el siguiente efecto a un ataque: con un impacto, el animal podrá gastar 1 punto de concentración para hacer que el objetivo quede Afligido [1d4 vital] hasta que recupere al menos 1 punto de salud.

EJEMPLOS DE CAMBIOS EN UN CONJUNTO DE CARACTERÍSTICAS

Para inspirar tus propias modificaciones, esta sección proporciona ejemplos de cómo puedes ajustar los conjuntos de características presentados anteriormente para crear un nuevo compañero animal. Todos los rasgos que se añaden aparecen en “Ejemplos de rasgos”.

CIERVO-HACHA

Para crear un ciervo-hacha, haz los siguientes cambios en el conjunto de características del **caballo**:

- ♦ Añade Caparazón (+2 desvío).
- ♦ Añade el rasgo Salto (duplicando la distancia de salto del caballo).
- ♦ Elimina la acción Coz.
- ♦ Reduce el valor de movimiento en 3 metros (a 9 metros).

POLLO DE PRESA (HALCÓN)

Para crear un pollo de presa, haz los siguientes cambios en el conjunto de características de la **anguila aérea**:

- ♦ Cambia el tamaño a Pequeño.
- ♦ Añade el rasgo Veloz (que aumenta su valor de vuelo en 3 metros).
- ♦ Añade el rasgo Volador nato (que evita las Acometidas reactivas mientras vuela).
- ♦ Haz que la acción Mordisco sea más poderosa al aumentar el dado de daño de 1d4 a 1d6 (consulta “Ejemplos de acciones”).
- ♦ Elimina su capacidad de gastar concentración en su acción Mordisco para obtener un efecto adicional.
- ♦ Elimina el movimiento nadar.
- ♦ Elimina el rasgo Resbaladizo.
- ♦ Cambia la acción Bomba en picado de modo que el pollo de presa pueda gastar 1 punto de concentración para seguir volando.

CREMLINO VENENOSO

Para crear un cremlino venenoso, haz los siguientes cambios en el conjunto de características del **visón**:

- ♦ Añade Caparazón (+2 desvío).
- ♦ Haz que la acción Mordisco sea venenosa (consulta “Ejemplos de acciones”).
- ♦ Elimina el rasgo Sentidos aumentados.
- ♦ Elimina el rasgo Furtivo.

SARPENTHYN

Para crear una sarpenthyn, haz los siguientes cambios en el conjunto de características del **visón**:

- ♦ Añade el rasgo Acuático (permitiéndole nadar sin quedar Ralentizado).
- ♦ Añade el rasgo Hábil (eligiendo Intimidación como habilidad).
- ♦ Añade el rasgo Escurridizo (ayudándole a pasar por espacios más pequeños).
- ♦ Elimina los grados de habilidad en Agilidad.
- ♦ Elimina el rasgo Sentidos aumentados.
- ♦ Elimina el rasgo Furtivo.

COMPAÑERO ESPECIAL: LARKIN

Los larkin son criaturas en grave peligro de extinción que estaban asociadas con los Caballeros Radiantes antes de la Era de la Soledad. Estos ágiles crustáceos tienen la cara estrecha, ojos de plata pura y alas que se pliegan desde la espalda. Sin embargo, su característica más definitoria es su capacidad de alimentarse de Investidura: un larkin puede extraer luz de gemas, fabriles e incluso seres vivos (como Radiantes y Fusionados). Se especula que también pueden consumir otras formas de Investidura. Aunque los larkin pueden subsistir durante un corto tiempo con alimentos más corrientes, se debilitan y enferman si no consumen luz durante un período prolongado.

Los larkin modernos son diminutos, generalmente del tamaño entre una mano y un antebrazo de un adulto. Sin embargo, una vez que un larkin consume suficiente Investidura durante su vida, puede regresar a su tierra natal ancestral para alcanzar la siguiente etapa de crecimiento. Esto les permite crecer más y hacerse más fuertes, y los eruditos creen que un larkin puede hacer esto varias veces, aunque nadie ha sido capaz de comprobarlo.

OBTENER UN LARKIN

Se puede otorgar un larkin como recompensa a un personaje de cualquier rango. Sin embargo, debido a su extrema rareza, es muy poco probable que más de un personaje en una misma campaña pueda tener un compañero larkin.

HACER CRECER A TU LARKIN

Si eres de rango 3 o superior y tienes un compañero larkin, la DJ puede ofrecerte la meta “Hacer crecer a tu larkin”. Para completarla, debes enfrentarte al peligroso viaje a las ruinas de Aimia con tu larkin, permitirle vincularse con un tipo especial de suertespre y regresar con vida. La recompensa de rango 3 por conseguirlo es que tu larkin se convierte en un larkin mayor.



LARKIN

KEVIN O'NEILL

LARKIN

Compañero especial – Animal Pequeño

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	1	13	2	3	14	1

Salud: 14 (12 a 16) Concentración: 4 Inestidura: 5

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 9 m, volar 6 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5

Habilidades espirituales: Percepción +5, Perspicacia +4, Supervivencia +4

Idiomas: comprende todos los idiomas rosharianos, pero no puede hablar

RASGOS

Alas débiles. El larkin no puede volar más allá de su valor de vuelo en un turno, incluso si vuelve a usar la acción Moverse.

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 7 (1d4 + 5) por laceración y el larkin podrá gastar 2 puntos de concentración para usar Absorber

luz (no requiere ninguna acción) en ese objetivo o un efecto que tenga infundido. Tiene éxito automáticamente en la prueba de Agilidad para conseguirlo.

► **Absorber luz.** Si el larkin no tiene toda su Inestidura, elige uno de los siguientes objetivos situados a 1,5 metros o menos, absorbiendo su energía:

- ♦ **Objeto con cargas.** Un objeto fabrial o de otro tipo que tiene cargas pierde 2 (1d4) cargas.
- ♦ **Conjunto de esferas.** Hasta 2 (1d4) marcos o broams infundidos dentro del alcance pierden su luz tormentosa o cualquier otra luz que tengan infundida.
- ♦ **Objeto o personaje infundido.** El objetivo (o el efecto que tiene infundido) pierde 2 (1d4) de Inestidura.

Si el objetivo es un personaje, o si es un objeto que lleva puesto o sostiene un personaje, el larkin debe tener éxito en una prueba de Agilidad contra la Defensa espiritual de ese personaje o no puede absorber su luz.

El larkin recupera la misma cantidad de Inestidura que ha absorbido al objetivo. Un personaje que lleva armadura esquilada investida no puede perder Inestidura de esta manera, pero la armadura esquilada sí puede perder cargas.

► **Curación Inestida.** El larkin puede gastar 1 punto de Inestidura para recuperar 5 (1d6 + 2) de salud.

LARKIN MAYOR

Compañero especial – Animal Pequeño

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	17	5	2	15	3	4	16	2

Salud: 42 (36 a 48) Concentración: 5 Inestidura: 6

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 12 m, volar 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +8

Habilidades cognitivas: Disciplina +5

Habilidades espirituales: Percepción +7, Perspicacia +6, Persuasión +4, Supervivencia +6

Idiomas: comprende todos los idiomas rosharianos y puede expresarse con frases cortas y sencillas

RASGOS

Volador nato. El larkin no activa Acometidas reactivas mientras vuela.

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por laceración. *Impacto:* 18 (2d6 + 11) por laceración y el larkin puede gastar 1 puntos de concentración para usar Absorber luz (no requiere ninguna acción) en ese objetivo o un efecto que tiene infundido. Tiene éxito automáticamente en la prueba de Agilidad para conseguirlo.

► **Mejora investida (Coste: 1 punto de Inestidura).** El larkin está Mejorado [Fuerza +1] y Mejorado [Velocidad +1] hasta el final de su siguiente turno. Esto incrementa temporalmente sus habilidades físicas en 1, incluyendo las tiradas de ataque y daño de su acción Mordisco. Al final de cada turno, puede gastar 1 punto de Inestidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

► **Absorber luz.** Si el larkin no tiene toda su Inestidura, elige uno de los siguientes objetivos situados a 3 metros o menos, absorbiendo su energía:

- ♦ **Objeto con cargas.** Un objeto fabrial o de otro tipo que tiene cargas pierde 3 (1d6) cargas.
- ♦ **Conjunto de esferas.** Hasta 3 (1d6) marcos o broams infundidos dentro del alcance pierden su luz tormentosa o cualquier otra luz que tengan infundida.
- ♦ **Objeto o personaje infundido.** El objetivo (o el efecto que tiene infundido) pierde 3 (1d6) de Inestidura.

Si el objetivo es un personaje, o si es un objeto que lleva puesto o sostiene un personaje, el larkin debe tener éxito en una prueba de Agilidad contra la Defensa espiritual de ese personaje o no puede absorber su luz.

El larkin recupera la misma cantidad de Inestidura que ha absorbido al objetivo. Un personaje que lleve armadura esquilada investida no puede perder Inestidura de esta manera, pero la armadura esquilada sí puede perder cargas.

► **Curación Inestida.** El larkin puede gastar 1 punto de Inestidura para recuperar 7 (1d6 + 4) de salud.

GLOSARIO E ÍNDICE

a distancia, arma: ver arma a distancia.

a distancia, ataque: ver ataque a distancia.

A dos Manos (rasgo de arma): esta arma se debe blandir con las dos manos. 245

Abrasión (potencia, árbol de talentos, usa Velocidad): la potencia que altera la fricción sobre las superficies. 212 a 214

Absorber luz tormentosa ►► (acción de luz tormentosa): permite absorber luz tormentosa de esferas cercanas y restablecer la Investidura. 124

acción (►): tarea que llevas a cabo en tu turno usando el número especificado de acciones. **71, 302 a 304**

acción gratuita (►): una tarea que emprendes en tu turno sin gastar una acción. **71, 304**

Acometida ► (acción): realizas un ataque contra la Defensa física de un objetivo que está al alcance. 303

Acometida reactiva ► (reacción): gastas 1 punto de concentración para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo que se está retirando. 305

activación especial (★): un talento con activación especial presenta reglas específicas para activarlo en su descripción. 71

Adhesión (potencia, árbol de talentos, usa Presencia): la potencia que une y conecta. Se suele usar para crear Enlaces completos que adhieren y unen dos objetos. 215 a 216

adversario: PNJ que cuenta con un perfil que lo describe y un conjunto de características para poder usarlo durante el juego. Ver también enemigo. 342 a 346

adversario, acciones de: 346

adversario, rango de: 343, **347**

adversario, rasgos de: 345

adversario, rol de: **343 a 344, 348**

Afligido (estado): sufres daño con el paso del tiempo. 293

Agarrar ►► (acción): haces una prueba de Atletismo contra Defensa física para agarrar a tu oponente y hacer que esté Retenido. 304

Agente (camino heroico): operativo con talento que resuelve problemas con una mente aplicada o con mano izquierda. 74 a 81

Agilidad (habilidad, usa Velocidad): manipula tu entorno y realiza logros acrobáticos. 60

Agotado (estado): sufres una penalización en todas las pruebas de habilidad. 294

agua: 295

alcance: la distancia más lejana que un efecto puede alcanzar desde su punto de origen. 245

alcance corto y largo: 308

alcanzador: ver lumispren.

aliado: personaje que te considera amistoso o neutral. Tú no eres tu propio aliado. 309

alojamiento: 261

altospren (spren Radiante): spren con los que los Rompedores del Cielo establecen vínculos. 166 a 167

amenaza total: mide el peligro colectivo de todos los adversarios en una escena de combate. 347 a 348

anguila aérea (conjunto de características de compañero): 370

animal, compañero: ver compañero animal.

apretujarse: moverse a través de un espacio un tamaño más pequeño que tú. 310

argucia (tipo de conversación): escena que se focaliza en un grupo que intenta embaucar a otro. 319 a 320

arma: 243 a 251

arma a distancia: **245, 306**

arma cuerpo a cuerpo: **245, 306**

arma improvisada: **248, 306**

arma, ataque con: ver ataque con arma.

armas, empuñado de: para beneficiarte de un arma tienes que empuñarla en la mano principal o mano secundaria. Para realizar una Acometida con un arma con la mano secundaria debes gastar concentración. 244

arma, pericia en: ver pericia en arma.

arma, rasgo de: ver rasgo de arma.

armadura: 252 a 255

armadura, pericia en: ver pericia en armadura.

armadura, rasgo de: ver rasgo de armadura.

Armamento ligero (habilidad, usa Velocidad): empuñar armas ligeras. 63

Armamento pesado (habilidad, usa Fuerza): empuñar armas pesadas. 62

Arquero (especialidad de Cazador): 86

arrastrarte: 310

Arrojadiza (rasgo de arma): esta arma cuerpo a cuerpo puede ser arrojada como un ataque a distancia dentro del alcance especificado por este rasgo. 245

Artifabiano (especialidad de Erudito): 107, **108 a 109**

ascendencia: tu ascendencia te puede otorgar talentos y capacidades especiales. 16, 30 a 31

ascendencia cantora: los cantores son una de las dos especies humanoides inteligentes en Roshar. **30 a 37, 45**

ascendencia humana: los humanos son una de las dos especies humanoides inteligentes en Roshar. 30

ascendencia, talento de: ver talento de ascendencia.

Asesino (especialidad de Cazador): 87 a 88

ataque: intento de infligir daño a un objetivo a través de una prueba de ataque. 305 a 307

atacar a varios objetivos: 306

ataque a distancia: ataque en el que se usa un proyectil o cualquier otro método para atacar desde la distancia. 306

ataque con arma improvisada: ver arma, improvisado

ataque con arma: 306

ataque cuerpo a cuerpo: ataque contra un objetivo que está a tu alcance si usas un arma que no es de alcance. 306

ataque de zona: efecto que se aplica a todos los objetivos válidos dentro de una zona concreta. 307

ataque sin armas: **248, 306**

ataque, prueba de: prueba de habilidad especial que incluye tanto un d20 como dados de daño. El d20 determina si el

ataque impacta, mientras que los dados de daño determinan el daño infligido por el ataque. 305 a 306

Atletismo (habilidad, usa Fuerza): usa tu destreza y resistencia físicas para saltar, escalar y realizar otros logros de fuerza. 60

atributo: cifra que representa tus características innatas en un aspecto concreto. Los seis atributos son: Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia. 18, **48 a 51**

Aturdido (estado): solo puedes realizar las acciones más sencillas y no puedes reaccionar. 295

Aumentar ► (acción de luz tormentosa): gastar Inestabilidad para aumentar tu Fuerza y Velocidad. 125

automático, éxito: ver éxito, automático.

aventura: una historia independiente dentro de una campaña. 350

Ayudar ➡ (reacción): gasta 1 punto de concentración para ayudar a un aliado y otorgarle una ventaja. 305

ayudar en una prueba: ver prueba, ayudar en una.

batalla, dirigir una: ver combate y conflicto bélico.

broam: la más alta de las denominaciones de esfera de cada gema. Un broam de diamante equivale a 4 marcos de diamante. Ver también marco y esfera. 242

brumaspren (spren Radiante): spren con los que los Vigilantes de la Verdad establecen vínculos. 182 a 193

Caballero Radiante: un ser humano o cantor que establece vínculos con los spren se convierte en Radiante y es capaz de absorber y utilizar luz tormentosa para alimentar poderes especiales. Los Caballeros Radiantes son una organización antigua que se divide en diez órdenes Radiantes; cada una de ellas refleja la clase única de spren con la que establece vínculos, los Ideales que sigue y las potencias que domina. 3 a 4, 17, **130 a 131**

caballo (conjunto de características de compañero): 370

caídas: 311

camino: colección tematizada de talentos que se pueden ir eligiendo progresivamente para reflejar tu entrenamiento, experiencias y capacidades. 17, **69 a 72**

camino heroico: camino que otorga capacidades mundanas y no infundidas. 17, 69 a 121

camino inicial: cuando eliges un camino inicial durante la creación del personaje, determina tu primer camino heroico y te otorga una habilidad especial y un talento principal. 17, **70**
camino Radiante: camino que otorga capacidades Radiantes, incluyendo el poder de usar luz tormentosa. 123 a 207

campaña: historia larga que se va desarrollando a lo largo de muchas sesiones de juego. 11, 377, 355
Campeón (especialidad de Líder): 102 a 103

cantor (árbol de talentos): 31 a 37

capacidad de carga: representa la cantidad de peso más alta con la que puedes cargar cómodamente y viene determinada por la Fuerza. 48 a 49

capacidad de levantamiento: representa la cantidad de peso más alta que puedes levantar y viene determinada por la Fuerza. 48

características: la serie de números y reglas únicas que conforman las capacidades de tu personaje. 47

carga: se usa para potenciar efectos de objeto. Los objetos con cargas se pueden recargar invistiéndolos con Inestabilidad. 241

Cargada (rasgo de arma): esta arma gasta munición y debe ser recargada después del número de disparos indicado por este rasgo. 245

Cazador (camino heroico): persona con buena puntería y a quien le gusta estar al aire libre; busca y elimina problemas. 82 a 89

cenizaspren (spren Radiante): los spren vinculados a los Portadores del Polvo. 134 a 135

cercanía: tipo de alcance especial que requiere que los objetivos se encuentren en tu línea de efecto y a un máximo de 1,5 metros de ti. Algunas armas y efectos pueden incrementar tu cercanía. 245, **308**

Charlar ► (acción gratuita): hablar libremente con los personajes que te rodean. 304

chip: la más baja de las denominaciones de esfera de cada gema. Un chip de diamante es una quinta parte de un marco de diamante. Ver también, marco y esfera. 242

chull (conjunto de características de compañero): 369

Cirujano (especialidad de Erudito): 113

clase de dificultad (CD): para tener éxito en una prueba de habilidad, tu resultado debe igualar o superar la CD de la tirada. 56 a 57

cobertura: obstáculo cercano con el que puedes llevar a cabo la acción Prepararse y así utilizarlo para protegerte. 311

cognitiva, habilidad: ver habilidad cognitiva.

Cohesión (potencia, árbol de talentos, usa Voluntad): la potencia que altera las partículas más pequeñas de la materia y que puede moldear la piedra. Conocida comúnmente como escultura de piedra. 217 a 219

combate (tipo de escena): escena en la que los PJs se involucran en un conflicto hostil a nivel físico. 289, **301 a 313**

combate, configuración de las escenas de: 347 a 349

combate, dificultad de las escenas de: 347 a 348

comida: 295

comida, buscar: 65, 299

compañero: PNJ consagrado a un PJ y que normalmente actúa con la intención de ayudarlo. 280 a 281

compañero animal: 96, 281, **368 a 373**

Complicación (☀): efecto narrativo negativo que se aplica a la prueba de habilidad en curso. Normalmente sufrida a través del dado de trama o con un 1 natural. 9 a 10, 58 a 59, 313, 317, 340 a 342

Complicación de los adversarios: 346 a 347

Complicación, rango de: sufres una Complicación si el resultado de tu d20 está dentro de tu rango de Complicación; por defecto, dicho rango empieza y acaba en 1. 10

Complicación, bonificación de: Un +2 o un +4 a la tirada de habilidad actual, obtenida cuando se tira por una Complicación. 9

concentración (recurso): determinada por la Voluntad, la concentración es una reserva de un recurso que representa la determinación mental. La concentración se puede gastar para alimentar capacidades y resistirse a la manipulación. 23, **54**, 317 a 318
concentración, quedarse sin: 318

Concentrado (estado): tus capacidades requieren menos concentración de la habitual. 294

conexión: PNJ con el que un PJ ha establecido una relación y al que probablemente puede pedir ayuda o recursos. Normalmente se obtiene como recompensa. 24, 51, **279**

conflicto bélico: 351 a 355

conjunto de características: la sección del perfil de un adversario que contiene sus reglas simplificadas y sus características. 342 a 347

conjuntos de características, personalización de: 371 a 372

contribución: añadido significativo a una conversación. 316 a 317

conversación (tipo de escena): escena que se focaliza en comunicar algo que es importante y que tiene un desenlace incierto. 289, **315 a 321**

Corredores del Viento (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los honorspren y controlan las potencias de la Adhesión y la Gravitación. 131, **198 a 205**

corto alcance: ver alcance corto y largo.

corto, descanso: ver descanso corto.

Crecimiento: ver Progresión.

críptico (spren Radiante): el tipo de spren con el que los Tejedores de Luz establecen vínculos. También conocidos como mentiraspren. 158 a 159

crítico, impacto: ver impacto crítico.

cuadrícula, uso de una: 311 a 312

cuerpo a cuerpo, arma: ver arma cuerpo a cuerpo.

cuerpo a cuerpo, ataque: ver ataque cuerpo a cuerpo.

cultivacispren (spren Radiante): el tipo de spren con el que los Danzantes del Filo establecen vínculos. 142 a 143

cultural, pericia: ver pericia cultural.

cumbrespren (spren Radiante): el tipo de spren con el que los Custodios de la Piedra establecen vínculos. 174 a 175

Custodios de la Piedra (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los cumbrespren y controlan las potencias de la Cohesión y la Tensión. 131, **172 a 179**

dado de recuperación: determinado por la Voluntad, este dado representa la eficacia con la que recuperas salud y concentración. **50**, 298

dado de trama: dado de seis caras personalizado que puede añadir Oportunidades o Complicaciones imprevistas a una prueba de habilidad importante. **8 a 9**, 338 a 340

dados: 7 a 10

dados, magnitud de los: la magnitud de un dado viene determinada por el número de caras que tiene dicho dado. 59

Danzantes del Filo (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los cultivacispren y controlan las potencias de la Abrasión y la Progresión. 131, **140 a 147**

daño: el daño reduce tu salud actual, pero se puede mitigar en tu valor de desvío u otros efectos. 243, **295 a 296**, 305 a 306

daño, dados de: dados que se tiran en una prueba de ataque para determinar el daño que inflige dicho ataque. 305 a 306

daño, tipo de: 296

Deducción (habilidad, usa Intelecto): comprende el mundo a través de la observación meticulosa y el análisis lógico. 61

defensa: representa tu resistencia contra ataques, coerción y otros efectos no deseados. Los valores de las tres defensas de un personaje (Física, Cognitiva y Espiritual) establecen la CD para las pruebas contra dicho personaje. 24, **51**

Defensa cognitiva: ver defensa.

Defensa espiritual: ver defensa.

Defensa física: ver defensa.

Defensiva (rasgo de arma): si empuñas un arma de este tipo puedes usar la acción Prevenirse sin cobertura. 245

descanso corto: periodo de relajación de 1 hora durante el cual los personajes pueden tirar su dado de recuperación o llevar a cabo otras actividades. 398

descanso largo: periodo de relajación de 8 horas que restaura toda la salud y la concentración. 298

descubrimiento (tipo de empeño): escena que se focaliza en investigar los misterios de la magia, la historia y los sucesos actuales. 326 a 329

Desorientado (estado): tus sentidos se ven alterados, afectando negativamente a tu capacidad de percepción y reacción. 293

Destrabarse ► (acción): moverse 1,5 metros sin provocar Acometidas reactivas. 303

desventaja: circunstancias negativas que pueden añadir una desventaja a una prueba, lo cual permite al oponente del personaje elegir uno de los tipos de dado de la prueba que va a realizar, obligarle a tirar dos de ellos, y hacerle elegir el resultado menos beneficioso. **58**, 342

desvío, valor de: reduce todo el daño por golpes, laceración y energía en el valor. 21, **51**, 252

Diplomático (especialidad de Enviado): 94 a 95

directora de juego (DJ): la persona que prepara y narra la aventura, guía a los demás jugadores, interpreta los papeles de los PNJs y decide los desenlaces a medida que la historia avanza. **5 a 6**, 337 a 365

Discernimiento (atributo): cifra que representa tu sabiduría y conexión con el mundo. 50

Disciplina (habilidad, usa Voluntad): actuar con compostura, autocontrol y claridad. 61

Discreta (rasgo de arma): esta sutil arma es fácil de camuflar y ocultar. 245

División (potencia, árbol de talentos, usa Intelecto): la potencia que destruye y pudre. 220 a 222

DJ: ver directora de juego.

Duelista (especialidad de Guerrero): 118 a 119

duración: 210 a 211, **295**

efecto de zona: efecto que se aplica a todos los objetivos válidos dentro de una zona concreta. 308 a 309, 312

empeño (tipo de escena): escena en la que el grupo se mueve a hurtadillas por el entorno, lo explora o interactúa con él de un modo similar, más que con personajes específicos. 288, 323 a 335

empeño, umbral de: ver umbral, colectivo y umbral, individual.

Empoderado (estado): después de jurar un Ideal obtienes un estallido de poder, lo cual hace que las pruebas resulten más fáciles y que tu Investidura se rellene rápidamente. 127, **293**

Empujar ►► (acción): realizar una prueba de Atletismo contra Defensa física para intentar mover por la fuerza a otro personaje unos 1,5 metros. 304

enemigo: personaje con tendencia a oponerse a ti. *Ver también* adversario. 309

energía, de (tipo de daño): daño infligido por el calor y la energía; puede ser reducido por desvío. 296

enfrentada, prueba: *ver* prueba enfrentada.

Engaño (habilidad, usa Presencia): despistar y manipular a los demás a través de la palabra o el acto. 61

Enlace básico: *ver* Gravitación.

Enlace completo: *ver* Adhesión.

Enviado (camino heroico): negociador perspicaz que ejerce hábilmente su influencia sobre los demás. 90 a 97

equipo: 256 a 260

equipo inicial: conjunto de equipo que se obtiene durante la creación de personaje que refleja tu trasfondo y tus intereses. 20, **243**

Erudito (camino heroico): pensador diestro que se distingue por su pericia en la planificación y la construcción. 106 a 113

escalar: 310

escena: Una escena se focaliza en una secuencia de sucesos concreta y en los desenlaces y consecuencias de las acciones de cada PJ durante ese periodo de tiempo. Los tipos de escena incluyen combates, conversaciones y empeños. **289**, 352 a 354

escudero: leal aliado de un Caballero Radiante que obtiene una pequeña parte de los poderes de dicho Radiante. 128 a 129

Escultores de Voluntad (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los lumispren y controlan las potencias de la Cohesión y la Transportación. 131, **190 a 197**

Escultura de Piedra: *ver* Cohesión.

esfera: gema con un recubrimiento de cristal que se suele usar como divisa. Las esferas pueden estar infundidas con Luz Tormentosa. *Ver también* marco. 242

esfera infusa: esfera resplandeciente que en ese momento contiene luz tormentosa. 124, **242**

esfera opaca: esfera oscura que en ese momento no contiene luz tormentosa. 242

espacio: los personajes ocupan el espacio que corresponde a su categoría de tamaño. 310

especialidad: cada uno de los caminos heroicos se divide en varias especialidades. 69

especializada, pericia: *ver* pericia especializada.

Espía (especialidad de Agente): 79 a 80

espiritual (tipo de daño): daño que afecta a la vez a tu ser físico y espiritual. No puede verse reducido por desvío. 296

esquirlada: a las hojas esquirladas y las armaduras esquirladas a veces se las llama simplemente “esquirladas” para abreviar. 284

esquirlada Radiante, armadura: un Radiante puede hacer que los spren comunes se manifiesten físicamente en forma de una armadura esquirlada viviente. 252, **255**

esquirlada Radiante, hoja: un Radiante puede invocar a sus spren vinculados para que se manifiesten físicamente en forma de una hoja esquirlada viviente. 248, **250 a 251**

esquirlada, armadura: armadura infusa, inmensamente poderosa, que otorga poderes de mejora a la persona que la viste. 252, **254 a 255**

esquirlada, hoja: arma infusa, inmensamente poderosa, que puede ser invocada de la nada. 248, **249 a 251**, 284

esquirlada, portador de: término que se refiere a una persona que empuña una hoja esquirlada o que lleva puesta una armadura esquirlada.

Esquivar ➤ (reacción): gasta 1 punto de concentración para evadir un ataque, otorgándole una desventaja. 305

estado: efecto que afecta a un personaje durante un periodo de tiempo específico como, por ejemplo, Resuelto o Ralentizado. 293 a 295

Estratega (especialidad de Erudito): 112

Evitar peligro ➤ (reacción): realizar una prueba de Agilidad para esquivar una amenaza inminente. 305

éxito automático: 57

éxito en una prueba: *ver* clase de dificultad (CD).

experto, rasgo de: *ver* rasgo de experto.

exploración (tipo de empeño): escena que se focaliza en cruzar un entorno impredecible y precario, normalmente en busca de algo. 329 a 330

fabrial: dispositivo sorprendente alimentado por luz tormentosa, que se inviste en una gema que contiene un spren atrapado. **262 a 264**, 281 a 282

fabrial corriente: 263

fabrial único: 262, 267 a 273

fabrial, gema de: 267 a 268, 281 a 282

fabrial, manufacturar un: 267 a 273

fallar una prueba: *ver* clase de dificultad (CD).

fallo: cuando tu prueba de ataque fracasa, no infliges daño. *Ver también* rasguño. 306

Fiel (especialidad de Enviado): 95 a 96

física, habilidad: *ver* habilidad física.

formas de cantor: los cantores pueden establecer vínculos con los spren y adoptar distintas formas que les otorgan capacidades singulares. 31 a 37

Forjadores de Vínculos (orden de Radiantes): tres Caballeros Radiantes que establecen vínculos con spren únicos y controlan las potencias de la Adhesión y la Tensión. 131, **206 a 207**

Frágil (rasgo de arma): si atacas con una de estas armas, una Complicación puede hacer que el arma se rompa. 245

Fuerza (atributo): cifra que representa tu potencia física, tu dureza y tu capacidad atlética. 48 a 49

gema de fabrial: *ver* fabrial, gema de.

golpe, por (tipo de daño): daño infligido por apaleamiento y choques; puede ser reducido con desviar. 296

Gravitación (potencia, árbol de talentos, usa Discernimiento): la potencia que manipula la atracción gravitacional. Se suele usar para crear Enlaces básicos, que atraen temporalmente un objeto a un punto gravitacional distinto. 223 a 225

grupo: conjunto de PJs que se van de aventuras juntos. 5

Guerrero (camino heroico): luchador que confía en su habilidad, fuerza bruta o voluntad indómita. 114 a 121

habilidad: cuando realizas una prueba, usas o bien una de las dieciocho habilidades básicas, o bien una de las extraordinarias habilidades de potencia para determinar lo habilidoso que eres en dicha área. 18 a 20, **55 a 67**

- habilidad cognitiva:** habilidad que se vale del atributo Intelecto o Voluntad. Dichas habilidades aparecen en la segunda columna de la hoja de personaje. 47
- habilidad de potencia:** habilidad solo disponible para los personajes con acceso a la Investidura y que permite manejar dicha potencia. 209 a 211
- habilidad espiritual:** habilidad que se vale del atributo Discernimiento o Presencia. Dichas habilidades aparecen en la tercera columna de la hoja de personaje. 47
- habilidad física:** habilidad que se vale del atributo Fuerza o Velocidad. Dichas habilidades aparecen en la primera columna de la hoja de personaje. 47
- habilidad inicial:** tu camino inicial te proporciona un grado gratuito en la habilidad inicial de ese camino. 18, 70
- habilidad máximo, grado de:** 25 a 26
- habilidad, grado de:** para representar tu acumulación de experiencia, puedes llegar a obtener 5 grados en una habilidad e incrementar ese modificador de habilidad de la manera pertinente. 18 a 20, 56
- habilidad, modificador de:** número que representa tu aptitud general con una habilidad; viene determinado por tu atributo asociado más los grados en esa habilidad. 18 a 20, 56
- habilidad, prueba de:** ver prueba de habilidad.
- heroico, camino:** ver camino heroico.
- hito:** se consigue cuando tu PJ toma una decisión significativa que ayuda a avanzar hacia tu meta. Para completar una meta necesitas tres hitos. 277
- honorspren (spren Radiante):** spren con los que los Corredores del Viento establecen vínculos. 200 a 201
- hurtar:** 65
- Hurto (habilidad, usa Velocidad):** llevar a cabo tareas que requieren destreza y precisión, como, por ejemplo, robarle algo a alguien sin que se dé cuenta, hacer juegos de manos o atar nudos. 65
- Ideal:** cada Orden de Radiantes tiene cinco Ideales: Palabras Inmortales que cada miembro de la orden jura y sigue. 126 a 128
- Ideal, meta de:** ver meta, Ideal.
- Ideales, abandonar:** 128
- infusa, esfera:** ver esfera infusa.
- inicial, habilidad:** ver habilidad inicial.
- Iluminación (potencia, árbol de talentos, usa Presencia):** la potencia que crea ilusiones. Al uso de esta Potencia se le suele llamar tejer luz. 226 a 228
- iluminado (árbol de talentos):** 182, 188 a 189
- iluminado, spren:** ver spren iluminado.
- ilusión:** ver Iluminación.
- impacto:** cuando tu prueba de ataque tiene éxito, infliges una cantidad de daño equivalente al resultado de tus dados de daño sumado a tu modificador de habilidad. 306
- impacto crítico:** cuando tu ataque impacta y gastas una Oportunidad, maximizas el resultado de tus dados de daño. 306
- improvisada, arma:** ver arma improvisada.
- Inconsciente (estado):** estás inconsciente y no puedes hacer nada, excepto recuperar la conciencia. Si eres Radiante, también puedes Absorber luz tormentosa o Regenerar. 295
- indagación (tipo de conversación):** escena que se focaliza en el grupo mientras intenta conseguir información de otros a través de la conversación. 318
- Indirecta (rasgo de arma):** esta arma a distancia puede ser disparada por encima de cobertura y otros terrenos ocultos. 245
- Inercia (rasgo de arma):** si te mueves 3 metros directamente hacia tu objetivo antes de atacar con esta arma, obtienes una ventaja. 245
- influir:** intento de cambiar la opinión o el comportamiento de otro personaje mediante pruebas o capacidades sociales. 308, 317 a 318
- infusión:** efecto permanente alimentado por la luz tormentosa infundido sobre un personaje o un objeto. 210 a 211
- inicial, camino:** ver camino inicial.
- Inmovilizado (estado):** no te puedes mover. 294
- Intelecto (atributo):** cifra que representa tu inteligencia aplicada y tu ingenio. 49
- Interactuar ► (acción):** manipular rápidamente un objeto que está a tu alcance sin necesidad de realizar una prueba. 303
- interpretar en primera persona:** describir a tu personaje usando los pronombres de primera persona, narrando de manera subjetiva tus acciones y pensamientos como si fueras ese mismo personaje. 288
- interpretar en tercera persona:** describir a tu personaje usando los pronombres de tercera persona, narrando de manera objetiva sus acciones y pensamientos y refiriéndote a tu personaje por nombre. 288
- Intimidación (habilidad, usa Voluntad):** inculcar miedo a alguien para conseguir su obediencia. 62
- Investido:** un personaje u objeto está investido si está infundido por (o se está valiendo de) la Investidura, o si está conectado de algún otro modo al Reino Cognitivo o Espiritual. 124, 241
- Investido, no:** un personaje u objeto no está investido si no está infundido por (o no se está valiendo de) la Investidura. 124
- Investidura:** energía que baña el Cosmere y que alimenta capacidades muy poderosas. En Roshar, la Investidura se manifiesta como luz tormentosa. Ver también Investidura (recurso). 123 a 124
- Investidura (recurso):** determinada por el Discernimiento o la Presencia, la Investidura es una reserva de un recurso que representa la capacidad para contener y canalizar Investidura. Se puede gastar Investidura para alimentar capacidades Radiantes. 54, 123 a 124
- Investidura, quedarse sin:** 124
- Investigador (especialidad de Agente):** 78 a 79
- Jefe (rol de adversario):** adversario desafiante que supone un peligro para un grupo entero. 343 a 344
- juego de rol (JdR):** experiencia colaborativa de relatos e imaginación en la que toman parte uno o varios personajes jugadores (PJs) guiados por una directora de juego (DJ). 5, 287 a 288
- laceración, por (tipo de daño):** daño infligido por cortes o pinchazos; puede reducirse con desviar. 296
- Ladrón (especialidad de Agente):** 80 a 81
- largo alcance:** ver alcance largo y corto.
- largo, descanso:** ver descanso largo.
- larkin (conjunto de características de compañero):** 373

larkin mayor (conjunto de características de compañero): 373

lesión: herida grave que te limita de algún modo, sufrida por quedar a 0 puntos de salud o cualquier otra circunstancia peligrosa. 63, **296 a 298**

Líder (camino heroico): comandante sereno que dirige y guía a los demás para que saquen lo mejor de sí mismos. 98 a 105

Liderazgo (habilidad, usa Presencia):

inspirar y dar órdenes a otros. 62 a 63

Retenido (estado): no te puedes mover a voluntad y tus limitaciones dificultan tus pruebas. 294

lento, turno: ver turno lento.

línea de efecto: las capacidades que requieren línea de efecto solo se pueden usar si se puede trazar una línea recta imaginaria entre ti y tu objetivo. **308**, 313

líneas y velos: herramienta de seguridad para ayudar a los jugadores a que comuniquen qué temas se deberían evitar, o solo se deberían tratar de pasada, durante el juego. 362

lumispren (spren Radiante): spreng con los que los Escultores de la Voluntad establecen vínculos. También se los conoce como Alcanzadores. 192 a 193

luz del vacío: forma rara de Investidura, principalmente usada por las fuerzas de Odium. 124

luz tormentosa: en Roshar, la Investidura se suele manifestar como luz tormentosa, una energía resplandeciente que se repone mediante las altas tormentas que se dan en ese mundo. 123 a 125

mano libre: 244

mano principal: ver armas, empuñado de.

Mano secundaria (rasgo de arma): realizar una Acometida con esta arma en tu mano secundaria solo cuesta 1 punto de concentración. 245

mano secundaria: ver armas, empuñado de.

Manufactura (habilidad, usa Intelecto): diseña, construye y repara objetos de manera ingeniosa. 61

manufactura de objetos: 61, **265 a 273**

marco: la divisa que se usa en este juego, y la denominación media de esfera de cada gema. Ver también esfera. 242

Medicina (habilidad, usa Intelecto): cura a las personas o utiliza de manera similar tu comprensión del cuerpo y la mente. 63

medidor de distancia: se usa en un empeño de Persecución para representar la distancia entre el perseguidor y su objetivo. 333

Mejorado (estado): uno de tus atributos obtiene una bonificación temporal. 294

mentiraspren: ver críptico.

Mentor (especialidad de Enviado): 96 a 97

meta: objetivo tangible para el que te estás esforzando a nivel personal. Al alcanzarlas, cada una de esas metas desbloquea una recompensa. 21, **276 a 278**, 356

meta de Ideal: tipo especial de meta que te permite esforzarte para poder jurar el siguiente Ideal de tu orden Radiante. **126**, 278, 282

meta, avanzar en una: **277 a 278**, 356

meta, completar una: **278**, 356

meta, elegir una: 21, **277**, 356

miniaturas, jugar con: 311 a 312

misión (tipo de empeño): escena que se focaliza en acciones urgentes y tácticamente complejas como infiltraciones, golpes o rescates. 330 a 331

moldeador de almas: término que puede hacer referencia o bien a un Radiante que maneja la potencia de la Transformación, a un fabrial que otorga a un no Radiante un acceso limitado a dicha potencia, o a una persona que usa uno de dichos fabriles. **234 a 236**, 264

moldear almas: ver Transformación.

montura: 261, **313**

Mortífera (rasgo de arma): si atacas con una de estas armas, puedes gastar una Oportunidad para hacer que el objetivo sufra una lesión. 245

Moverse ► (acción): desplazarte una distancia hasta tu valor de movimiento. 303

movearse: 309 a 312

movimiento, valor de: determinado por la Velocidad, representa lo rápido y lejos que puedes moverte cuando te encuentras bajo presión. 49, 310

moverse a hurtadillas: 64, **310**

movimiento forzado: 310

muerte de PJs: **298**, 355

muerte de PNJs: 297, **344**, 368

munición: 244

nadar: 310

Nahel, vínculo: ver vínculo spreng.

natural, 1 y 20: una tirada con un d20 que arroja un resultado de 1 o 20. Los 1 naturales añaden una Complicación, mientras que los 20 naturales añaden una Oportunidad. 10

negociación (tipo de conversación):

escena que se focaliza en varios grupos intentando obtener algo, los unos de los otros, a través de la conversación y la discusión. 319

nivel: cifra que indica lo poderoso que eres; los nuevos PJ suelen empezar en nivel 1 y pueden acabar progresando hasta nivel 20 o superior. 24 a 26, 355 a 356

nivel, subir de: ver evolución de personajes.

Nominadores de lo Otro (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los tintaspreng y controlan las potencias de la Transformación y la Transportación. 131, **148 a 155**

objeto: algo que puede ser movido razonablemente, pero que no es un personaje. 309

objeto, inconveniente de: **266**, 269

objeto, mejora de: **266**, 269

objetivo: cualquier ser u objeto al que puedas aplicar un efecto. 307 a 309

objetivo, tipos de: 309

obstáculo: expresión que describe un desafío personal que se presenta a tu personaje una y otra vez. 21, **275 a 276**

Obtener ventaja ► (acción): haces una prueba de habilidad para obtener el control de la situación, lo cual te otorga una ventaja en la siguiente prueba contra ese enemigo. 303

ocultarse: ver Sigilo.

Oficial (especialidad de Líder): 103 a 104

ofuscado, sentido: ver sentido ofuscado.

opaca, esfera: ver esfera opaca.

Oportunidad (🎲): efecto narrativo beneficioso que se aplica a la prueba de habilidad en curso. Normalmente obtenida a través del dado de trama o con un 20 natural. **9 a 10**, 58 a 59, 313, 317, 340 a 342

Oportunidad de los adversarios: 346 a 347

Oportunidad, rango de: obtienes una Oportunidad si el resultado de tu d20 está dentro de tu rango de Oportunidad; por defecto, dicho rango empieza y acaba en 20. 10

patrocinador: PNJ poderoso que proporciona apoyo a los PJs a cambio de un servicio. 282 a 283

Peligrosa (rasgo de arma): si atacas con una de estas armas, una Complicación puede hacer que hagas un rasguño a un aliado cercano. 245

Peligrosa (rasgo de armadura): si llevas una de estas armaduras, una Complicación puede hacer que hieras a un aliado cercano. 252

Percepción (habilidad, usa

Discernimiento): darte cuenta de los detalles que te rodean. 64

perfil: descripción de un adversario que incluye información sobre su trasfondo y sus tácticas de combate. 342

Perforante (rasgo de arma): el daño de esta arma no se puede reducir con desvío. 245

pericia: tus pericias representan áreas de conocimiento específico. Cada una de ellas puede categorizarse como cultural, de arma, de armadura, de utilidad o especializada. 20, **51 a 54**

pericia cultural: pericia que conforma los idiomas que sabes, tu conocimiento cultural y tu manera de ver el mundo. 16, **38 a 45, 53**

pericia de utilidad: pericia que conforma tus conocimientos acerca de un oficio, una herramienta o un campo técnico similar. 53

pericia en arma: pericia que conforma tus conocimientos acerca del mantenimiento, el uso, el manejo y la creación de un arma concreta. 53

pericia en armadura: pericia que conforma tus conocimientos acerca del mantenimiento, el uso y la creación de un tipo concreto de armadura no Investida. 53

pericia especializada: pericia singular en un campo restringido de conocimiento al que la mayoría de la gente no tiene acceso. 54

persecución (tipo de empeño): escena que se focaliza en un grupo persiguiendo a otro. 332 a 333

personaje: persona, criatura inteligente, criatura no inteligente o ser similar que actúa dentro de la historia como, por ejemplo, un personaje jugador (PJ) o un personaje no jugador (PNJ). 5 a 6, **309**

personaje, hoja de: registro de las características y capacidades únicas de tu PJ que se va actualizando regularmente. 15, 19, 22, 387

personaje, tamaño de: representa el área que tu personaje ocupa y controla durante un combate. **309 a 310, 312**
personajes de nivel alto, creación de: 357 a 358

personajes, creación de: 15 a 24
personajes, evolución de: los PJs evolucionan al ir logrando objetivos y subiendo de nivel, lo cual incrementa su poder y les otorga acceso a nuevas capacidades. 11, **24 a 27, 355 a 356**

personaje jugador (PJ): personaje creado y controlado por un jugador. 5, **15**

personaje no jugador (PNJ): cualquier personaje que no es un personaje jugador. 5

personajes discapacitados: 55, **297 a 298, 364 a 365**

Perspicacia (habilidad, usa

Discernimiento): discernir los sentimientos de las personas y detectar engaños. 62

Persuasión (habilidad, usa Presencia): gustar a los demás a través del carisma y la razón. 64

peso: 48

PJ: ver personaje jugador.

PNJ: ver personaje no jugador.

Político (especialidad de Líder): 104 a 105

Portador de esquirrada (especialidad de Guerrero): 119 a 121

Portadores del Polvo (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los cenizaspre y controlan las potencias de la Abrasión y la División. 131, **132 a 139**

Potencia: cada una de las potencias controla una fuerza fundamental de la naturaleza a través del uso de la Investidura. Cada orden de Caballeros Radiantes puede acceder a dos de las diez potencias existentes, y cada una de esas potencias es controlada por dos órdenes. 209 a 239

potencia, dados de: dados cuyos efectos escalan de acuerdo con tus grados en una potencia concreta, lo cual te permite tirar un dado de potencia mayor a medida que vas obteniendo grados. 209

potencia, habilidad de: ver habilidad de potencia.

potencia, magnitud de: el área máxima a la que tu potencia puede surtir efecto; viene determinada por tus grados en dicha potencia. 210

potenciación: ver potencia.

Preparación rápida (rasgo de arma):

puedes preparar esta arma para usarla como acción gratuita. 245

Prepararse (acción; ►): prepara una de tus otras acciones para responder a cualquier otra cosa que está sucediendo en el campo de batalla. 304

prerrequisito: criterio que debes cumplir antes de poder seleccionar o beneficiarte de talentos concretos y otras capacidades. 26, **70**

Presencia (atributo): cifra que representa tu carisma y tu porte. 51

Presentable (rasgo de armadura): es aceptable vestir esta armadura en un contexto no militar. 252

Prevenirse ► (acción): ponerse a cubierto contra ataques inminentes, dándoles una desventaja. 303

Primer Ideal, talento de: ver talento de Primer Ideal

principal, sentido: ver sentido principal.

principal, talento: ver talento principal.

Progresión (potencia, árbol de talentos, usa Discernimiento): potencia que controla el crecimiento y la sanación de los seres vivos. Se suele usar para el Crecimiento (para hacer brotar y madurar plantas) y la Regeneración (para sanar cuerpo y alma). 229 a 230

propósito: expresión que describe las motivaciones de tu personaje y su razón de existir. 21, 275

prueba de habilidad: tirada con un d20 para determinar si el intento de llevar a cabo una tarea tiene éxito o fracasa. **7 a 10, 55 a 59, 338**

prueba, ayudar en una: 59

prueba, enfrentada: 57

punto de apoyo inestable: 306

Radiante: persona con poderes Radiantes. Ver también Caballeros Radiantes. 125 a 128

Radiante, armadura esquirrada: ver esquirrada Radiante, armadura.

Radiante, camino: ver camino Radiante.

Radiante, hoja esquirrada: ver esquirrada Radiante, hoja.

Radiante, orden: ver Caballero Radiantes.

Radiante, spren: ver spren Radiante.

Ralentizado (estado): te desplazas a la mitad de tu velocidad. 295

rango: a medida que vas avanzando del nivel 1 al 21 o superior, pasas por cinco rangos, cada uno de ellos con un enfoque narrativo y una experiencia de juego distintos. 24

rápido, turno: ver turno, rápido.

rasgo de arma: reglas que se aplican a un arma que tiene dicho rasgo. 252

rasgo de armadura: reglas que se aplican a una armadura que tiene dicho rasgo. 252

rasgo de experto: rasgo que solo se aplica si un PJ cuenta con pericia en esa arma o armadura. 52, 243, 252

rasgo único (rasgo de arma, rasgo de armadura): reglas singulares detalladas en la entrada de dicha arma o armadura en la tabla. 245, 252

rasguño: cuando tu ataque falla, gasta 1 punto de concentración para, en su lugar, infligir daño equivalente solamente a tu dado de daño. 306

Rastreador (especialidad de Cazador): 88 a 89

reacción (⚡): respuesta a un detonante que sucede en cualquier momento durante una ronda. Para reaccionar, debes gastar tu reacción. 71, 302, 304

recompensa: cuando completas una meta, obtienes una recompensa poderosa como, por ejemplo, un fabrial, un compañero de viaje o un título nobiliario. 21, 279 a 285, 356

Recuperarse ►► (acción): tira tu dado de recuperación para tomarte un respiro durante el combate. 304

red de investigación: el mapa de la DJ de una escena de descubrimiento que incluye pistas e indicios potenciales. 326 a 327

Regeneración: ver Progresión.

Revitalizar ► (acción gratuita de luz tormentosa): gasta Investidura para recuperar salud. 125

Regio: ver formas de cantor.

reposo: durante los periodos de reposo entre escenas, los PJs pueden embarcarse en sus intereses personales. 291 a 293

resistirse a la influencia: cuando otro personaje esté tratando de influirte, gasta 2 puntos de concentración para que su intento no te afecte. 308, 317 a 318

Resuelto (estado): puedes añadir una Oportunidad a una prueba fallida. 293

Retenido (estado): no te puedes mover a voluntad y tus ataduras dificultan las pruebas. 294

Rival (rol de adversario): adversario cuyo rol no tiene reglas especiales relacionadas. 343

Rompedores del Cielo (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los altospren y controlan las potencias de la División y la Gravitación. 131, 164 a 171

ronda: cada personaje presente en una escena puede jugar un turno durante cada ronda. Durante el combate, una ronda dura aproximadamente diez segundos.

Saber (habilidad, usa Intellecto): permite recordar información acerca de ciencia, historia, religión y otros temas. 63

sabueso-hacha (conjunto de características de compañero): 368

saltar: 60, 310

salud (recurso): determinada por la Fuerza, la salud es una reserva de un recurso que representa el vigor y la resistencia a lesiones menores. Cuando tu salud queda reducida a 0, pasas a estar Inconsciente y sufres una lesión. 23, 54, 63, 295

salud, quedarse sin: 295

Secuaz (rol de adversario): adversario débil al que se derrota fácilmente. 343

seguridad, guía de: 360 a 365

seguridad, herramientas de: recursos cuyo objetivo es mantener un entorno divertido y seguro en el que jugar a rol. 361

sentir un objetivo: sientes a alguien o algo si puedes percibirlo con tu vista, oído, olfato, tacto u otros sentidos, tal y como determinan tu sentido principal y el alcance de tus sentidos. 54 a 55, 308

sentido ofuscado: cuando tu sentido principal está abrumado, como, por ejemplo, a causa de una alta tormenta o una noche completamente oscura, no puedes sentir más allá del alcance de tus sentidos. 54 a 55

sentido principal: tu sentido principal es aquel al que más recurres para orientarte en el mundo, como, por ejemplo, la vista o el oído. 54

sentidos, alcance de los: determinado por Discernimiento, representa a qué distancia máxima puedes percibir algo o a alguien cuando tu sentido principal se encuentra ofuscado. 54 a 55

sesión: periodo de juego que suele durar de dos a cuatro horas. 6, 342

sesión cero: sesión de juego previa al inicio de la campaña en la que los jugadores crean a sus personajes, y en la que la DJ y los jugadores plantean sus expectativas para la campaña que está a punto de empezar. 360 a 361

sesión única, partida de: historia que empieza y termina en una sola sesión de juego. 10

siempre activo (∞): un talento que está siempre activo no requiere una acción ni ningún otro método para activarlo. 71

Sigilo (habilidad, usa Velocidad): avanzar a hurtadillas, esconderte o evitar llamar la atención de cualquier otro modo. 64, 310

sin armas, ataque: ver ataque sin armas.

social (tipo de conversación): escena que se focaliza en personajes que quieren establecer un vínculo entre ellos y construir relaciones. 321

Soldado (especialidad de Guerrero): 121

Soltar ► (acción gratuita): soltar cualquier número de objetos que estén en tu posesión. 304

Sorprendido (estado): te pillan con la guardia bajada y no puedes actuar de inmediato. 295

spren: fragmento de Investidura que ha obtenido conciencia o incluso sapiencia; los spren suelen habitar en el Reino Cognitivo, pero hay varios fenómenos que los pueden atraer al Reino Físico. 3 a 4, 125 a 126, 129 a 130

spren iluminado: la Deshecha Sja-anat inyecta luz del vacío a los spren, cambiando su apariencia y propiedades. Ella llama a dichos spren iluminados, aunque otros dicen que son spren corruptos. 182 a 183, 188 a 189

spren Radiante: spren inteligente que puede establecer un vínculo con un ser humano o un cantor voluntariamente y otorgarle capacidades Radiantes. 125 a 126, 129 a 130

spren, alcance de vínculo: si un spren Radiante se aleja demasiado de su Radiante vinculado, dicho spren pierde varias de sus capacidades. Este alcance empieza a los 10 metros. 129
spren, capacidades de: 130
spren, vínculo: vínculo simbiótico entre un spren Radiante y un ser humano o cantor. 125, 129

spren corrupto: ver spren iluminado.

subir de nivel: ver evolución de personajes

subir la apuesta: resaltar la importancia narrativa de una prueba de habilidad añadiéndole un dado de trama. 8 a 9, 338 a 339

suceso: recurso narrativo usado para conducir a un momento dramático midiendo las Oportunidades y las Complicaciones. 290 a 291, 342

Supervivencia (habilidad, usa

Discernimiento): buscar recursos y moverte de manera segura por tu entorno. 65

talento: un talento otorga un beneficio o capacidad especial para representar las aptitudes singulares de un PJ. 20, 69 a 72

talento de ascendencia: talento adicional otorgado por tu ascendencia. 20, 30 a 31

talento de Primer Ideal: el talento principal de un camino Radiante desbloquea el acceso a la Inestabilidad y te otorga la meta "Pronunciar el Primer Ideal". Ver también meta de Ideal. 123

talento principal: el talento principal de la parte superior de cada uno de los caminos desbloquea el acceso a las especialidades del camino correspondiente.

talentos duplicados: 70, 72

talentos, activación de: 71

talentos, árbol de: serie de talentos ramificados que puedes elegir y por los que puedes ir progresando para reflejar tu formación y experiencia. 70

talentos, progreso de: 72

Tejedores de Luz (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con

los crípticos y controlan las potencias de la Iluminación y la Transformación. 131, 156 a 163

tejer luz: ver Iluminación.

Tensión (potencia, árbol de talentos, usa Fuerza): la potencia que altera la rigidez de los objetos. 231 a 233

terreno difícil: terreno a través del cual es difícil moverse y hace que estés Ralentizado. 311

terreno peligroso: terreno que inflige daño a los personajes que se encuentran en él. 311

tiempo, paso del: 288

tintaspren (spren Radiante): spren con los que los Nominadores de lo Otro establecen vínculos. 150 a 151

título: 284 a 285

Transformación (potencia, árbol de talentos, usa Voluntad): la potencia que transforma unos materiales en otros en un proceso popularmente conocido como moldeado de almas. 234 a 236

Transportación (potencia, árbol de talentos, usa Intelecto): la potencia que permite ver y transportar personajes entre el Reino Físico y el Cognitivo. 237 a 239

Tumbado (estado): estás tendido en el suelo y no te puedes mover con rapidez, lo cual te hace vulnerable a ataques cuerpo a cuerpo. 294

turno: en combate, cada personaje elige si va a jugar un turno lento o un turno rápido en cada ronda, lo cual determina cuántas acciones puede realizar en dicho turno. Fuera del combate, los turnos son mucho más flexibles. 301 a 302

turno lento: los personajes que jueguen un turno lento obtienen tres acciones, pero actúan después de los personajes que jueguen un turno rápido. 301

turno rápido: los personajes que jueguen un turno rápido solo obtienen dos acciones, pero actúan antes que los personajes que jueguen un turno lento. 301

umbral colectivo: se usa en los empeños para medir el progreso del grupo hacia un objetivo. 324 a 325

umbral individual: se usa de vez en cuando en los empeños para medir el progreso individual en lugar del progreso del grupo. 325

único, rasgo: ver rasgo único.

Usar una habilidad ► (acción): llevar a cabo una tarea difícil que requiere una prueba de habilidad. 303

utilidad, pericia de: ver pericia de utilidad.

valor de amenaza: mide el peligro que un adversario individual añade a una escena de combate. 348

valor de vuelo: algunos personajes pueden desplazarse usando un valor de vuelo en lugar de su valor de movimiento habitual. 310

vehículo: 261

Velocidad (atributo): cifra que representa tu celeridad y destreza. 49

ventaja: las circunstancias positivas pueden otorgar una ventaja en una prueba, lo cual permite a un personaje elegir uno de los tipos de dado de la prueba que va a realizar, tirar dos de ellos y elegir qué resultado usar. 58, 342

viajar: 261

Vigilantes de la Verdad (orden Radiante, árbol de talentos): orden de Caballeros Radiantes que establecen vínculos con los brumaspren y controlan las potencias de la Iluminación y la Progresión. 131, 180 a 189

visión (conjunto de características de compañero): 369

vital (tipo de daño): daño que afecta a la constitución; no puede reducirse con desvío. 296

Voluminosa (rasgo de arma): si tu Fuerza es menor que el valor especificado, pasas a estar Ralentizado y sufres una desventaja en los ataques. 245

Voluminosa (rasgo de armadura): si tu Fuerza es menor que el valor especificado, pasas a estar Ralentizado y sufres una desventaja en las pruebas que usen Velocidad. 252

Voluntad (atributo): cifra que representa tu determinación y fortaleza mental. 50

zona, ataque de: ver ataque de zona

AGRADECIMIENTOS

Estamos inmensamente agradecidos a nuestros diligentes probadores de juego, que han dedicado incontables horas a probar varias iteraciones del JdR del Cosmere. Su pasión y sus profundos conocimientos han sido esenciales para nuestro proceso de diseño y han ayudado a darle forma al juego hasta lo que es hoy. Los siguientes nombres son las personas que están detrás de los héroes y los Radiantes, aquellos que allanaron el camino para que todo el mundo se uniera a nosotros en Roshar.

Nandini Abburi, Aidan Adams, Emily Adams, Kevin Adams, Steve Adams, Joe Luis Adgie, ADHD_Projects, Brianna Adkins, Jessi Agee, Sean Agnew, Agueman, Diego Alejandro, Thomas Alessi, Guillaume Allardice, Philippe Allardice, Jared Allcott, Jared Alleger, Alex Allen, Richard Allred, Miguel Ángel Ortiz Allué, Josep Famadas Alsamora, Megan Ament, Ioanna Anayiotou, Zachary Anderson, Bransen Angeley, Christina (TriAngel) Angle, Michael Ansley, Stelios Ansley, David Antolín, Ryan Apigian, Susan Araiza, Carlos Aranda, Jacob Arenstam, Drew Armstrong, Talin Armstrong, Jonny Arnold, Margery Arnold, Tyler Arnold, Stephen Arnsperger, Audrey, Aurian, Sarah Austin, Tait Avent, Kaylynn Azlin, Hayden B, Jon B., Nick B., Ian Astor Badaracco, Ethan Baer, Teia Baer, Johnathan Bailey, Wyatt Balcer, ace baldwin, Bilner von Bappelfopple, Joshua Barclay, David Barenie, Lori Lee Barr, Zachary Barr, Max Barrand, Nolan Barringer, Brendan Batts, Alexander Baumann, Eric Bauser, Eric Beck, Michael W Bell, Vilas Arthur Bell, Noah Bemont, Andrew Bengelink, Nathan Bengelink, Ryan J Bennett, Nick “McLovin” Best, Mike Betzer, Luke Beveridge, Porter Biehler, Cheyne Birket, Sarah Birket, John Bishop, Morgan Bishop, Allen Black, Adam Blanchard, Bleidwox, John Bohman, Renzo Borges, Enrique Martínez Borja, Emma Boss, Agnieszka Bossowska, Whitney Bottorff, Garrison Bouchard-Ferdon, Harrison Boyce, Cam Bradley, Lily Branam, Kevin Brantley, Anyse Bray, Damon Bray, Lucian von Brevern, Bridget, Welden

Bringhurst, Henry Brodey, Griffin Brodman, Max Brooke, Ben Brotman, Adam Brown, Matthew Brown, William Brown Jr., Jenny Brunner, Kyle Brunner, Danica S. Buchanan-Wollaston, Annina Bucher, Angie Buckendorf, Patrick Buckendorf, Kyler Buisson, Cameron Bunch, Timothy Bunn, Tamara Tonetti Buono, August Burden, Shane Burke, Billy Burnley, Joshua Burnley, William M. Burnley, Dave “Dr. Hirsute” Burrow, Messy Burrow, Clark Burrows, Lizzy Burton, Carlos Busto, Brandon Butler, Noah Butner, Walker Byrnes, Allie C, Miguel C, Poet C, Cabral, James Cairns, Sean H Cairns, El Call, Ryan Campbell, Alberto Campos, Lena Caride, Charles Carlson, Caro, Lise Carpentier, Tom Carpentier, Kason Carroll, Daniel Carter, Moss M. Bowen Cazorla, Phillip Cederstrom, Matthew Chapman, Nick Chastain, Jordan Chavis, Richard Chelminski, Marshall Cheshier, Stephen Chow, Kevin Chrisjohn, Logan Christiansen, Heather Claridge, Kyle Claridge, Philip Claussen, Clavicimbel, Evan Clendinning, Eric Cockman, PhD, Brandon “Colevander” Cole, Brandon Cole, Darci Cole, Trey Griffin Coleman, Benjamin Collins, Acorn Colours, Leo Columbus IV, Marcus Conti, Miguel Contreras-Cervantes, Rick Cook, Robyn Cook, Jonna Coombs, Cormroc, Ashley Cornell, Rebekka Cornell, Brandon Cornish, Coincidence Cosplay, Alexander Cowan, Caulin Cox, Mark Creamer, Jason Creighton, Kayleigh Creighton, Kirk Crooks, Raquel M. Cruz, Matthew R. Cunningham, Rodolfo de Curtis, Kayden Cutchins, Cam D., Abby Daniel, Nicholas Daniel, John Danko, Halley Davenport, Ermani Davide, Nate

Davidson, Maurice Jason “Jase” Davies, Steven Davis, Branden Day, Gregory Day, R.J. Day, Dayagon, Adam Dean-Haag, Camden Dear, Nick DeFilippis, Stephanie DeFilippis, Octa Delgado, Ozan Demir, Derek Denney, Sadie F. Denney, Richard Barr Dent, Steven R Dent, Tori Derenberger, Michael J DeRosa, Pratt Despaigne, Benjamin Devriendt, Dylan Dey, Antonio Molero Díaz, Hayden Dillard, Adrian Dole, Doug Domeyer, Tony Andrew Domeyer, Brady Doyle, Lindsay Droter, Tristan Dujarric, Aaron Dukes, Lisa Dukes, Martin Duus, Elodie E., Justin Eads, Ellie Eddy, Joseph Eddy, Daniel Martínez Eito, Amber Elferink, Benjamin Ellis, Powerful God Enel, Matt F, Chris F., The Sams family, PJ Farr, David Pérez Faus, M C Felbrooke, Nico “Nikuma” Fernandez, Rolando “Ro” Fernandez, Pau Vidal Ferreté, Natasha Fetzter, Riley Field, Jan Filip, Brennan Filips, Justin Finger, Garimeth Firemane, Adam Fisher, Xander Fisher, Brittney Flanary, Dakota Flanary, Alex Fleming, Lauren Fleming, Meail Flowers, Jason Foca, Aaron H. Foley, Chloë de Fondaumiere, Kya Foster, Gabe Fountain, Georgios Fountoukidis, Noah J. Fowler, Greg Fox, Gregory M. Fox, Margo Franks, Troy B Frazier, Jared Freeman, Tajen Freeman, Tera Freeman, Jacob Fresh, Joseph Frey, Elisabeth Frischknecht, Corina Frost, Melissa Frost, Eric Fugal, Gene Fulgham, Emily Fuller, Grant Fuller, Jesse Fulton, Joshua Fulton, Levi Fulton, Tony Gagnon, Eric Gallo, Dominic Garcia, Mario De La Torre García, John Gardner, Ángel Lorenzo Garrido, Gasvti, Professor Ben Gaunt,

George Georgopoulos, Kevin Gill (Val Ocar), Sebastian Gilling-Ulph, Parys Glenn, Kaylee Godley, Matt Golino, Garrison Gondek, Dylan Goodenow, Nathan Goodrich, Willie Ann Goodrode, Seth Gordon, Joshua Gorman, Gorundor, Ehren Graf, Will Graf, Grant, Louis S. Graves a.k.a "Bub," Benjamin Richard Gray, DaKota Greer, Dakota Greer, Joshua Griffin, Lisa Marie Gruner, Enryan Gryphos, George Gu, Laura M Guebert, Giuseppe Gugliotta, Guldur, Leckie Gunter, William Guyaux, Xander Hacking, Matthew Haggard, Jessica Halbert, Ben Hall, Houston Hallman, John Wayne Hamilton, Nicole Marie Hamilton, Trish Hankins, Timothy Hanyes, Everett Harbaugh, Joshua Harkey, Charlotte Harland, Brendan Harlech-Jones, Leah Ester Harmony, Mike "Jaide" Harrington, Tonya Schartung Harrington, Christopher Harris, Irena Hartmann, Rob Harvey, Cole Harward, Joshua Hatfield, Eli Haun, Lukas Hawkins, Asa Haworth, Titus Haworth, Aaron Hayden, Daniel Hayden, Mark Hayden, Michael Hayden, Miles Hayden, Brandon Hayes, Joel Hays, Oliver Heady, Brandon Kikilaki Healey, Matt Heflin, Caitlin Heinjus, Peter Anthony Henenberg, Molly Rose Herbert, Jose Luis Cremades Herraiz, Jokin Herranz, Amy Herzberg, Chris Herzberg, Ron Herzog, Blaine Hewett, Jaden Hill, Jennifer Hill, Philipp "Phinomenon" Hinderer, Matthew Hodge, Mark Hoffman III, C.S. Hogen, David Holland, Matt Holland, Timothy Holloway, Tamara Holt, Alex Horner, Grant S. Hoskins (Njall Hreggvigja), Michael Hosp Jr, Orman House, Owen I House, Nikkaro Howe, Dylan Howell, Chris Hughes, Dan Hughes, Ned Hunter, Asá Hurd, Andrea Hvidtjørn, Edward Gonzales II, Donald Mustard III, Harold L. Walters III, Tim Inman, David looss, CJ Miles IV, Adam Jackman, Bradley Jackson, Justin Jackson, Tyler Jackson, Josh Jacobs,

Laiba Jamal, Ammon James, Luke James, The Multiculturalist James (The MC James), JamieB, Sam Jarvis, Visakan Jayakumar, Devin Jefferies, Krista Rae Jefferies, Jordan Jensen, Keelan Jensen, Rune Hyldgaard Jensen, Brandon Job, Gunilla Johann, Andrew Johnson, Chuck Johnson, Joseph "Joey" Johnson, Joseph A Johnson IV, Michael Johnston, Caleb Jones, Jeremiah T Jones, Tyrrell Jones, Peter R. Jordahl, Charlie Jordan, Gatlin Jordan, Hannah Jordan, Jane Jordan, Curtis Joyner, Dick Judge, Junior, Devon Kaat, Bao Kastan, Brian Katchmer, James Kauffman, Katherine Kearney, Anna Rose Keefe, Taylor Keeley, Loic Keith, Ethan Kellaway, Ryan Kendig, Dylan Jeronimo Kennedy, KentuckyFriedJedi, Caleb Kerhin, Max Kight, Mikah Kilgore, Catie Kjorlien, Tyler Kjorlien, Anders Kleiman, Northlawn Knights, Grace Knott, Beth Koehler, David Koh, Jack Kohlin, Justin Van Koot, Andrew Korenic, Rachael Kornfeld, John Korsavidis, Marlon Kovarbasic, mr. krabs, Joseph "Rowen Sipe" Krieger, Joseph RowenStipe Krieger, Jonathan Kruyer, Turner Kuhn, Kuki Kukurelo, Emily Jayne Kunz, Samuel Kunz, Sarah Kunz, Isaac Kupetz, Ka'imi Kurzynowski, Michael Ladd, Christopher Lagoda, Ethan "Ishkibibble" Laisure, Daniel Lake, Tim Lam, Xander Landahl, Hillel Landman-Feldman, Adam Lane, Alexandria Lane, Joshua Lane, Adam Lang, Connor Langenderfer, Larbon, Benjamin Larsen, Erik Larsen, Austin Lasota, Blake Lasota, Andrew Latham, LauchaBOT, Lavtiz29, Ray Lawler, Alan (Oathbringer) Layton, Jack Layton, Jared Layton, Jake Lazarus, Branden Leavens, Alexis LeBaron-Allcott, Adrian Leech, Forrest Lefebvre, Jacob LeFevre, LegendOfLP, Nick Leix, Adrian Leon, Christopher Leotta, Max Leung-Wagner, Dax Levine, C.J. Lewis, Emily Lewis, Joseph M Liechty, Kevin Lindsay, Caleb Ling, Leo Linning III, Gabe

Lisonbee, Cale Little, Katie Little, Jack Lloyd, Johannah "Jojo" Lloyd, Griffith Locke, Joel Loesch, Andrew Long (the_yodanesss), Matthew Long, Taylor Lott, Jimmy Lu, Jeremie Lucas, Ashley Ludlum, Rach Luebcke, Luisal, Luke, Xandie Iti Lusakbi, Austin Lynema, Jacob Lynema, Kyle MacKinnon, Garrett Mahan, Rafaela Mantelli, Daniel Manzanedo, Luke Marcum, Paul Marino, The Mark, Azure Markham, Elanor Markham, Henry Markham, John Markham IV, John Markham V, Oliver Markham, Aaron Mars, Chris "Rek" Marsh, Justin Marshall, Andrew Martin, Dani Martin, Greg Martin, Alfredo Sánchez Martín, Los 5 Mataos, Kira Maxwell, Alex May, Luke Mays, Jackson Mazer, Francisco "Hotfix" Mazufri, Mason McCauley, Garrett McCormack, Mike McCoy, Brandon McCulloch, Alyssa McDonald, Patrick McGean, Bonnie McKnight, Caleb Jay McMasters, Ian McNatt, Jesse McWhorter, Macedonio J. Mejia, Caleb Mekelburg, Corey Mekelburg, Samuel Orjuela Melon, Brayden Mendez, Abigail Meredith, Jesse Michael, Brenton Miller, Lucy Miller, Madalyn Miller, Nathan Miller, Joe Mingoa, Cameron Mislivecek, Lexy Moddle, Kelly Mogk, Bret Mohler, Jen Moir, Meric Moir, Moisi123, Abel Serrano Montiel, Michelle Moon, Mooni, Brigham Moore, Drew Moore, Luke Moore, Sean Moore, Marina Moreno, Raúl "Yusaso" Moreno, Dave Morgan, Eric Morgan, Kinley Morgan, River Mori, Chris Mortimer, Ryan Mortix, Perry Morton, Joe Moynihan, Emma Mumford, Jess Mumma, Thomas Murphy, Nathan Myers, Scott Myers, Ricardo Nacarini, Brandon Nance, Ken Napper, Dídac Betoret Navarrete, Aaron Neal, Vanessa Neal, Will Neely, Glen Nelson, NeoJerod, Cameron Newberry, Caroline Newcomb-Mejia, Alex Newton, Daniel Ng, Eugene Nieves, Matt Nikols, Nora Norman, Brandon North, Michael North, Chris

Nowack, Nugget, Brian Nulle, Matt Nulle, Amaya Nura, Mark Nussbaum, Bailey O'Brien, Charles O'Brien, Joshua O'Brien, Lane O'Bryant, O'Connor, Jack O'Dea, Alex O'Keeffe, Braeden O'Quinn, Jameson O'Quinn, Philipp Oberdorfer, Aleix Nicolás Olivé, John Olmos, Kyle Ontiveros, Cade Oost, Cole Oost, Roger Ordóñez, Rafa Ortiz, George Osborne, Oshi, Shaylee Ann Oster, Ethan Otterstrom, Megan Otterstrom, Justin Daniel Ottinger, Jason Owens, Morgan Owens, Ben P, Chandler P, Ciara Pace, Adam Packard, Matias Padron, Joseph Pagan, Sierra Paige, Cryptic Panda, Andrew Parent, Riley Parrott, Glenn Parys, Pedro Pastrana, Bhavika Patel, Tiger Paton, Chris Payne, Katie Payne, Dan Pelgrift, Mikel Pardo Perez, S Perks, Zac Perry, Jeremy Peter, Eric S Peterson, Phenrix, Miguel Domingo Piles, Curt Pilgrim, Charles Polk, Robert Pollard, James Poole, PhD, Kevin E Portuondo, Trey Powers, Devin Preston, Tristan Primus, HurriKane Project, Cameron Pujdak, Paul Quimby, Ibon Romero Quintanilla, Roy Radian, Rafeki97, RamblinManTV, Jesús Ramos, Gurshaun Randhawa, Raphe, Rasarr, Alpine Raven, Adrian Rawson, Alisha Reay, Crissia Reay, Kirsten Reay, Stephen Reay, Rechts, John Reed, Brandon Rencher, Brian Renner, Bianca Rexroth, M. "Rex" Rexroth, Spencer Richards, Holley Rider, Nelson Riemenschneider, Ryan "Tall Nasty" Rigney, Oli Rivarola, Bret Roberts, Alex Robinson, Álvaro Huerga Robles, Jorge V. Roca, Javier Domingo Rodríguez, Alanna "Rowan" Rogers, Robert Rollins, Blake Romrell, Juan Manuel Ronchetti, ODN Rook, Sergio Blanco Rosas, Jillian "Lead" Ross, Ross, Ross R. Rozell,

Zachary Rubbico, Jonathan Ruholl, Paula Ruperez, Nick Ryan, Adrian Salazar, Dave Salinas, Jacob Salinas, Isaac Sandoval, Nano Bande Sanjuán, Polina Savitch, Joeann Scalone, Ben Schmidt, Oscar Schmidt, Cole Schneider, Heidi Schofield, Steven Schofield, Juan Schonewise, Cameron "Imhaad" Schultz, Jason Schutz, Craig Schwartz, Andrew Seaman, Marie Seeberger, John Seidler, Rhett Sellers, Areos Seoane, Xavier Serra, Nate Sharkey, Justin Shaw, Kyle Sheldon, Ben Shirley, Benjamin N. Shirley, Sara I. Shirley, Yannic Siegwart, Candi Lyn Siemens, John Siewert, Kisei Silverwater, Daniel Simkins, Stephen Skelly, Scotty Skidmore, Slam-Jamurai, Kaylyn Sly, Brennan Smeltzer, Cort Smeltzer, Brayden Smith, Mariah Smith, Michael Smith, Travis Snell, Byron Sollitt, Makenzie "Kiki" Sorensen, Neil Sorensen, Thomas "Munchkin" Sorensen, Sosuneki, Mario Cano Soto, Soulhammer, Priscilla Spencer, Jackson Spigner, Brian Splaine, Vladimir Spotten, Jessica Spurr, Bryan Standing, Dr. Jon Stanger, Ron Starr, Jarod Stec, Stein, Broden Ray Stephens, Chris Sterie, Travis Stevens, Chloe Stewart, Dallin Stewart, Mckay Stewart, Steven Stocz, Chad Stolper, Taylor Navi Stone, X4Xanthos (Campfyre Stories), Muniver Stormbow, Dylan Streets, Lydia Suen, Erik Swanson, Sam Tait, Duke Tanith, Giovanni Tavaniello, Matthew Alexander Taylor, Tahlia Taylor, Sean Teeter, Jones Thickman, Raphaël Thivierge, Collin Thomas, Jess Thomas, Noah Thompson, Peter Thompson, TKEE, Jeff Tobey, TokyoMozart, Zander Tolley, Marco Antiga Torres, Joshua Toulson, Lincoln Towers,

Antoine Tran, TrickJester, Bram van Trigt, Alexi Tsakis, Yeshe Dölma Tsultrim, Oz Tugal, Seth Tye, Ulysses, Laura Ungar, Andrea Urosevic, Jose Maria Valera, David García Valero, Wout Vangoidsenhoven, Camron VanSpronsen, Joseph VanSpronsen-Fonger, Mykael Varela, Lily Lyn-Marie Varner, Rebekah J Varner, Joanna Peluffo Velarde, Elsa Velasco, Amber Verhofstadt, Niels Victor, María Marcos Villayandre, Virucos, AJ Viso, Maiki Vlahinos, Katarina Isabella Volkwyn, Seren W, Thomas Wack, Joshua Wade, Morgan Wald, Josiah Wallace, Kathleen Wallace, Francis Walter, Mel Walton, WanderlustLace, Lord Robert Zoltan Kaman Ward, Logan Watters, Jacob Waxon, Arthur Webber, Josh Webster, Declan Weeding, Nick Weese, Jenessa Welker, Sam Weston, Laura Westrick, Payton Whipple, Alexander White, Campbell White, Joshua White, Nicholas White, Whitney "Hanna" White, William White, Matt Whitney, Whoola, Dylan M Wiberg, Kyle Wiggins, S. Wiggins, Steve Wilcox, Chip Willesen, Anthony Willey, Jose Jesus Williams, Tyler Williams, Adrienne Wilson, Cierra Wilson, Daniel Wilson, Erin Wilson, Jandre Wilson, Brandon Wineman, Brian Wise, Andrew Wixon, Henry Wong, Ethan Woods, Ian Woodward, Bonni Wooten, Jared Wooten, Steve Wooten, Nicholas Ashe Workman, Nicholas Workman, Max Wu, wubble10k, Xathien, Erik Xavier, Kritter XD, Ximocm, Janina Yeager, Javan Yeager, Micah Yeager, Nekoda Yeager, Tabitha Yeager, Alexandria Young, Kendrick Young, Nathan Young, Joshua Zajackowski, Annie Zander, John Zander, Zankas, Alex Zimmermann, Frida Zink y Peter Zsiga.



COSMERE[®]

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

CAMINOS

ASCENDENCIA

FÍSICO

FUERZA

DEFENSA

VELOCIDAD

SALUD
MÁXIMA

ACTUAL

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

DEFENSA

VOLUNTAD

CONCENTRACIÓN
MÁXIMA

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

DEFENSA

PRESENCIA

INVESTIDURA
MÁXIMA

ACTUAL

☐	AGILIDAD (VEL)	○○○○○
☐	ARMAMENTO LIGERO (VEL)	○○○○○
☐	ARMAMENTO PESADO (FUE)	○○○○○
☐	ATLETISMO (FUE)	○○○○○
☐	HURTO (VEL)	○○○○○
☐	SIGILO (VEL)	○○○○○
☐	_____ (___)	○○○○○

☐	DEDUCCIÓN (INT)	○○○○○
☐	DISCIPLINA (VOL)	○○○○○
☐	INTIMIDACIÓN (VOL)	○○○○○
☐	MANUFACTURA (INT)	○○○○○
☐	MEDICINA (INT)	○○○○○
☐	SABER (INT)	○○○○○
☐	_____ (___)	○○○○○

☐	ENGAÑO (PRE)	○○○○○
☐	LIDERAZGO (PRE)	○○○○○
☐	PERCEPCIÓN (DIS)	○○○○○
☐	PERSPICACIA (DIS)	○○○○○
☐	PERSUASIÓN (PRE)	○○○○○
☐	SUPERVIVENCIA (DIS)	○○○○○
☐	_____ (___)	○○○○○

CAPACIDAD DE
LEVANTAMIENTO

MOVIMIENTO

DADO DE RECUPERACIÓN

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

ARMAS

TALENTOS



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

CAMINOS

ASCENDENCIA

FÍSICO

FUERZA

DEFENSA

VELOCIDAD

COGNITIVO

INTELECTO

DEFENSA

VOLUNTAD

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

DEFENSA

PRESENCIA

ASPECTO DEL PERSONAJE

ARMADURA Y EQUIPO

PROPÓSITO

OBSTÁCULO

METAS

TALENTOS, CONTINUACIÓN

MARCOS

NOTAS

CONEXIONES











¡LOS CABALLEROS RADIANTES DEBEN ALZARSE DE NUEVO!

En Roshar, un mundo desolado por la guerra, los Ideales que juras son tan poderosos como las armas que empuñas. Cuando se acerca la Verdadera Desolación, los héroes deben alzarse, desde soldados y eruditos hasta portadores de esquirlada y potenciadores. ¿Pronunciarás los antiguos juramentos y te convertirás en un Radiante?

Este libro de reglas básico para el JUEGO DE ROL DEL COSMERE® contiene todo lo necesario para crear personajes y contar historias épicas en la ambientación de campaña del Archivo de las Tormentas™. ¡Adéntrate en un universo de aventuras e Investidura con el *Manual del Archivo de las Tormentas™*!

Cuando estés lista para convertirte en directora de juego, da el siguiente paso con la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas™* y la aventura *Caminapiedras™*.



COSMERE®
JUEGO DE ROL



ARTO001
Made in Lithuania